EXTRA DREAMCAST-TIDNING PÅ KÖPET

SUPER PLAY

#43
SEP 1999
Pris 39 kr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • DREAMCAST

ZELDA GAIDEN
Legenden fortsätter

TOMB RAIDER IV
Första bilderna på nya Lara

RAYMAN 2
På besök hos Ubi Soft

Dreamcast
Sverigepremiär! Intervju med Segas chef, tekniska fakta plus allt om Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb och Sega Rally 2.

RECENSIONER: Mario Golf • Speed Freaks • Premier Manager 64 • Re-Volt
Shadowman • Capcom Generations • Tony Hawk's Skateboarding • Tonic Trouble
FÖRSPEL: This [illegible] Football • Perfect Dark • Excitebike 64 • Everybody's Golf 2
Die Hard Trilogy 2 • Castlevania: Special Edition • Strider 2 • South Park Rally

TIDSAM 0669-09
09
7 388066 903903

SINGLE

COUPLE

ORGY

PSX • and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

THE ORIGINAL MULTITAP

Med multitappen kan du dela spelupplevelsen med dina vänner. Ni kan spela upp till 4 personer samtidigt!

DUAL SHOCK CONTROLLER™

MAD CATZ STEERING WHEEL

G-CON 45

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

PlayStation

Sega vågar

Sega må ha misslyckats fler gånger än Nintendo och Sony tillsammans. De må ha utvecklat några av spelhistoriens absolut sämsta konsoler och producerat ett otal katastrofala spel och obskyra tillbehör. Men de har samtidigt varit väldigt viktiga för TV-spelens utveckling.

På mindre än två decennier har Sega utvecklat och släppt inte mindre än tio olika konsoler. Och då är ändå varken omdesignade versioner som Master System II, eller kombinationskonsoler som Multi-Mega inräknade. Alla har kanske inte blivit särskilt framgångsrika, men utan dem hade konsolvärlden knappast sett ut som den gör idag. Varje gång Nintendo har varit osäkra har de inväntat Sega, och låtit dem testa marknaden först. Det faktum att Sega alltid är först ut gör dem också mest sårbara. Men de vågar i alla fall ta risker och satsa på någonting helt nytt, även om ingen mer än de själva tror på idén.

Dessutom ska man inte underskatta Segas inflytande som arkadspelspionjärer. Många av de idéer som framför allt AM2 har utvecklat till sina arkadspel har senare fått stor inverkan på hur konsolspel produceras. *Out Run* och *After Burner* var de första spelen som utnyttjade spriteskalning, vilket senare blev en viktig del av det Nintendo kallade Mode 7 och baserade många av sina klassiska Super NES-spel på. Det var tack vare *Virtua Racing* och *Virtua Fighter* som polygongrafiken fick sitt definitiva genombrott, och det var efter att ha sett de spelen som Namco började att skissa på *Ridge Racer* och *Tekken*.

Nu har Sega en ny vision. Att skapa den ultimata konsolen. Kompatibel med både Internet och arkadspel. Fast till ett överkomligt pris och för hemmabruk. Och med några av världens bästa spel. Visst låter det som en dröm?

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör

Martin Johansson
Redaktör

Lovisa Lundström
Redaktionssekreterare

Anna Clason
Lena Laurén
Lena Sjöberg
Formgivare

Louise Bååth
Bildhantering

Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael Weichbrodt

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 617 23 80

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

TS-kontrollerad upplaga

Dreamcast _____ 18

Rare _____ 32

Förspel _____ 12

This Is Football

Castlevania: Special Edition

Formula 1 '99

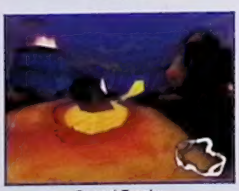
Excitebike 64

Tomb Raider: The Last Revelation

Recensioner ___ 43

Sega Rally 2

Shadowman



Speed Freaks

Virtua Fighter 3tb

Fokus _____ 73

Chrono Cross

Strider 2

Sonic the Hedgehog

Sonic Adventure _____26

Rayman 2 _____38

INNEHÅLL SUPER PLAY 43

Hype _____ ***8***

Legenden om Zelda fortsätter • *Wipeout*-avhoppare startar eget • Mario till Dolphin • Eidos olympiska spel

Förspel _____ ***12***

Tomb Raider: The Last Revelation • *This is Football* • *Excitebike 64* • *Castlevania: Special Edition* • *International Track & Field* • *Racing Simulation Monaco Grand Prix* • *Everybody's Golf 2* • *South Park Rally* • *Total Soccer* • *Formula 1 '99* • *Sprocket* • *Top Gear Rally 2* • *Suzuki Alstare Racing* • *Sled Storm* • *Ready 2 Rumble* • *Speed Devils* • *Die Hard Trilogy 2* • *Wu-Tang: Shaolin Style*

Dreamcast _____ ***18***

Sega släpper sin superkonsol i Sverige.

Sonic Adventure _____ ***26***

Världens snabbaste spelhjälte är tillbaka.

Rare _____ ***32***

Tre nya trumfkort från Nintendos joker.

UEFA Striker _____ ***36***

Nästa generations fotbollsspel.

Rayman 2 _____ ***38***

På besök hos Ubi Soft.

Fokus _____ ***73***

Episka *Chrono Cross* • Efterlängtade *Strider 2* • Klassiska *Sonic the Hedgehog* • Tecknade *Street Fighter II V* • Bärbara *Metal Gear Solid*

Tävling: Rayman 2 _____ ***85***

Vinn höstens plattformsäventyr redan idag.

Tävling: Speed Freaks _____ ***88***

Vinn PlayStations svar på *Mario Kart*.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Mario Golf _____ 58
Premier Manager 64 _____ 70
Re-Volt _____ 66
Shadowman _____ 56
Tonic Trouble _____ 62

GAME BOY

All Star Tennis '99 _____ 68

DREAMCAST

Sega Rally 2 _____ 44
Virtua Fighter 3tb _____ 47

PLAYSTATION

Capcom Generations _____ 64
FA Manager _____ 71
Player Manager 98-99 _____ 69
Speed Freaks _____ 60
Tony Hawk's Skateboarding _____ 65

VARJE MÅNAD

Post _____ 6
Aktuella releaser _____ 42
Topplistor _____ 82
Tips _____ 86
Gamla nummer _____ 90
Spelguiden _____ 91
Frågor & Svar _____ 92
Nästa nummer _____ 95

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Game Boy Color regerar

"Tobbe, varför köper du inte någon ny TV-spelskonsol?"
"Jo, jag ska göra det... en Game Boy Color."
"Är du dum i huvudet? Den är ju ful och gammal!"

Game Boy Color är inte direkt gammal. Inte ful heller för den delen. Och den når naturligtvis inte upp till Dreamcasts standard. Men den har underbara spel. Jag har just testat *Super Mario Bros Deluxe* och det är ett av de roligaste spelen jag har spelat, trots att jag ägde originalet för mer än tio år sedan. En vis person skrev en gång på den här sidan: "Det är inte de gamla spelen som blir sämre, utan de nya spelen som blir bättre." Han har rätt. Alla de spel som jag har testat på Game Boy Color regerar, och de har inte gett mig en enda tråkig stund trots att de flesta bara är nya versioner av gamla 8-bitsgodingar. Vad jag försöker att säga är; låt inte skalet lura er, det är innehållet som räknas.

Tobias Hellgren

Konami bäst i Europa

Jag skulle vilja ge en eloge till ett spelföretag som ända sedan de började att utveckla spel till NES har varit bland de största. Jag pratar om Konami. Till NES släppte de åtskilliga klassiker, till exempel *Castlevania*, *Gradius* och *Metal Gear*. Till Super NES likaså, med *Super Castlevania IV* och *Super Probotector* i spetsen. Men till Sonys PlayStation har de lyckats över förväntan. Det första Konami-spelet jag köpte till PlayStation var *Suikoden*, vilket också var mitt första textkommandostyrda RPG. Det spelet förtjänar mer uppmärksamhet än vad det har fått, mycket tack vare sina originella inslag och sin trevliga karaktärsdesign. Ännu ett spel som har fått för lite uppmärksamhet är *Vandal Hearts*, som både jag och de tre kompisar som har spelat igenom det tycker är ett klart bra strategi-RPG, även om det är lite väl styrt. Även där känns karaktärerna coola. *Azure Dreams* är ytterligare ett exempel på att Konami kan göra bra rollspel, och även om det inte är ett riktigt toppspel så har Konami vågat att satsa på något nytt.

Främsta anledningen till att jag skriver denna insändare är dock för att hylla två särskilda spel. Först och främst *Symphony of the Night*, som med sin fantastiska musik, vackra grafik och suveräna stämning är ett av mina absoluta favoritspel. Jag vill dessutom berätta för alla att Hideo Kojimas mästerverk *Metal Gear Solid* är ett monument över perfekt spelkänsla. Skrämseleffekten när man oväntat blir upptäckt är enorm. Få företag gör så bra spel som Konami, och de som gör det, Square till exempel, släpper inte sina suveräna titlar i Europa. Jag ser fram emot *Suikoden II* minst lika mycket som jag ser fram emot *Final Fantasy VIII*.

Eshegnev

Svar Till Lara C & Mario B

Nintendo gör rätt i att lansera sin Dolphin relativt snart efter det att PlayStation 2 lanseras, annars skulle de kanske göra om misstaget som de gjorde när Nintendo 64 släpptes. Konsolen kom försent och otåliga spelare orkade inte vänta på den, utan köpte en PlayStation istället. Att springa och köpa en ny konsol vart fjärde år är det nog ingen som vill, men det blir nödvändigt om Nintendo ska kunna konkurrera med Sony om nu PlayStation 2 lanseras. Hiroshi Yamauchi har så vitt jag vet planerat att Dolphin ska kosta relativt lite och därmed kan man spara till nästa konsol eller köpa fler spel.

Det är både bra och dåligt att företagen lanserar nya konsoler tätt inpå varandra. Det som är bra är att tekniken utvecklas snabbare och att vi snabbt kommer närmare verkligheten. Det dåliga är att det blir väldigt dyrt och att man har råd med färre spel. Men det är ingen som tvingar en att köpa det senaste, Nintendo bryr sig om sina fans och de slutar nog inte att tillverka spel till Nintendo 64 om jag känner dem rätt. Nintendo har inga dollartecken i ögonen, de har snarare precis öppnat ögonen för nästa TV-spelsgeneration.

Gekko

"Nintendo har inga dollartecken i ögonen, de har snarare precis öppnat ögonen för nästa TV-spelsgeneration."

TV-spelsvåld

Denna insändare är en reaktion på den eviga debatten om TV-spelsvåld, en debatt som jag till stor del inte förstår. Spel som innehåller dödande har funnits länge, men debatten om det omoraliska i det hela tog fart först när spelen började att innehålla blod. Det här kanske kommer som en chock för vissa men det är faktiskt så, gott folk, att om en person blir skjuten i verkligheten kommer han eller hon ofrånkomligen att blöda en del! Numera är det så även i spelens värld, och jag förstår inte hur det i sig kan stämplas som moralnedbrytande. Sen finns det ju de spel som nästan enbart lever på mängden blod. För att ha någon glädje av dessa krävs det att man har en viss typ av humor. Jag garvar när jag gör någon av de mer överdrivna avslutningarna i något av *Mortal Kombat*-spelen; precis som jag kan sitta och skratta när jag ser en splatter-film. Om detta gör mig till en sjuk och omogen person i somligas ögon så får väl jag ta den smällen. Men jag kan garantera att jag inte kommer att ställa till med någon massaker. Det handlar om att kunna skilja på fantasi och verklighet, och de som inte kan det kommer att få stora problem här i livet. Oavsett om de spelar TV-spel eller ej.

Edge

Angående våldsdebatten

Jag har den senaste tiden läst artiklar om det växande motståndet till våldsamma TV-spel. Redan nu vill jag poängtera att jag inte är någon våldsfantast, visst gillade jag *Resident Evil* lika mycket som alla andra, men jag är ingen fanatiker. Egentligen tror jag att motståndet till våldsamma spel är en dålig ursäkt. Föräldrar upptäcker att deras barn är ute och slåss på nätterna, och istället för att ta ansvar för hur de har uppfostrat sina barn skyller de på våldsamma TV-spel och videofilmer. Vuxna människor har ofta en tendens att skylla ifrån sig, istället för att inse att de har gjort ett dåligt jobb som föräldrar.

Men tänk efter, vilket spel innehåller inte en viss form av våld? Till och med den gamle hjälten Pac-Man brukar våld. Han blir jagad av spöken, äter ett piller (anabola?) och äter sedan upp spökena. Alltså brukas våld. Kelgrisen Link i *Ocarina of Time* har en slangbella som barn och han viftar med sitt lilla svärd som en väderkvarn. Våld! Det enda spel som jag på rak arm kan säga förmodligen inte innehåller någon form av våld är Spice Girls-spelet *Spice World*. Men å andra sidan, hur bra sålde det egentligen? Det är bara att inse att det krävs vissa inslag av våld för att ett spel ska vara roligt. Man vill ju kötta zombier eller krascha bilar i 290 knyck, för det gör man inte i det dagliga livet. Återigen pekar jag på att det är föräldrarna som måste ta sitt ansvar, för det är ju de som köper spelen till de yngre. Alla som har råd att själva betala sina konsoler och köpa nya spel är också gamla nog att inse skillnaden mellan verklighet och fiktion. Föräldrarna borde kolla upp vad det egentligen är som de köper till sina barn och inte bara betala för att få tystnad. Använd inte TV-spel som barnvakt. Den generation som blir påverkad av underhållningsvåld har inte möjligheten att själva införskaffa dessa spel, de behöver någon som gör det åt dem. Jag förmodar att det finns de som ser på saker och ting annorlunda och det finns säkert en massa aspekter som jag inte har beaktat, men nog är väl denna insändare värd en funderare?

Johnny

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

1195:-*

* Gäller vid samtidigt köp av valfritt nytt/beg spel, annars kostar den 1 295:-

PlayStation Stora paketet

Playstation + DemoCD
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller, Dual Shock
+1st 120 bl Minneskort
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2 701:-
Rabatt -206:-
Paketpris 2 495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

Ape Escape - Plattform
Newman Haas Racing - Bilspel
Rascal - Plattform
Pitfall - Äventyr
Ett småkryps liv - Plattform
Alundra - Äventyr
Vigilante 8 - Bilspel
Future Cop: LAPD - Äventyr
Syphonfilter - Äventyr
Road Rach 3D - Motorcykelspel
Nagano Winter Olympics - Sport
Resident evil 2 - Äventyr

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st Platinumspel, olika att välja bland, värde 249:-

1275:-

Nintendo 64 Stora paketet

Nintendo 64 + Super Mario 64
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller
+2 st Rumblepack
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2 850:-
Rabatt -355:-
Paketpris 2 495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

1080° - Snowboard
Snowboard Kids - Snowboard
Wipe Out 64-Racing
Quake - Action
Golden Eye 007 - Äventyr
Nascar '99 - Bilspel
Space Station S. V. - Äventyr
GT 64-World Ch Chip - Bilspel
Super Mario Kart - Gocart
Top Gear Overdrive - Bilspel
F-Zero X - Racing
ISS'98 - Fotboll

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st hemlig present

ORDINARIE SPEL:

Silent Hill 499:-

Point Blank 2 385:-

Legend of Kartia 469:-

Ape Escape	385:-
Bloodlines	385:-
Breath of fire 3	449:-
Bugs Bunny-Lost in Time	469:-
Bust a move 4	469:-
Carmageddon	449:-
Chessmaster 3D	449:-
Comand&Conquer Red alert reta.	449:-
Crash Bandicoot 3 + Cd-case	429:-
Croc 2	449:-
Discworld Noir	499:-
Driver	429:-
Ett småkryps liv "Bugs life"	385:-
F.A Premiere Leage Star	449:-
Fifa '99	469:-
Gex Deep Cover Gecko	469:-
Grand theft Auto-Double	429:-
Grand theft Auto-London Expansion	249:-
Hugo	399:-
Legacy of kain: Soul Reav.	499:-
Legend of Kartia	469:-
Metal Gear solid	449:-
Monkey Hero	399:-
Moto Racer 2	449:-
Musik	429:-
NHL '99	449:-
Player Manager 98-99	499:-
Point Blank 2	Ring
Premiere Manager '99	469:-
Psy Psy 2	449:-
Quake 2	449:-
RC Stunt Chopter	449:-
Resident evil 2	399:-
Ridge racer Type 4	385:-
R-type delta	385:-
Silent Hill	499:-
Smach Court Tennis (AK)	385:-
Speed Freaks	385:-
Spyro	429:-
Star Wars: Episode 1	449:-
Street Fighter Collection 2	429:-
Street Skater	449:-
Syphon Filter	385:-
Tekken 3	449:-
The Golf pro	385:-
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 3	449:-
Um Jammer Lammy	399:-
V-Rally 2	449:-
Warzone: 2100	469:-

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Ace Combat 2	199:-
Alien Triology	249:-
Colin McRae Rally	249:-
Command & Conquer	249:-
Cool boarders 2	249:-
Crash bandicoot 2	249:-
Croc	249:-
Die hard Triology	249:-
Final Fantasy 7	249:-
Formula 1 '97	249:-
G-Police	249:-
Gran Turismo	249:-
Grand Theft Auto	249:-
Hercules	249:-
Master of terás käsi	199:-
Mickey a Wild Adventure	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Moto Racer	249:-
Pitfall 3D	199:-
Rascal	199:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Soulblade	199:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Worms	249:-
V-rally	199:-

ORDINARIE SPEL:

Star Wars: Episode 1 - Racer 599:-

Shadowgate 64 589:-

Command & Conquer 3D 589:-

1080 Snowboarding	589:-
All Star Tennis	589:-
Banjoo kazoole	499:-
Beetle Adventure Racing	499:-
Bomberman Hero	549:-
Bust a Move 3 DX	499:-
Carmageddon	Ring
Castlevania 64	589:-
Chameleon Twist 2	499:-
Charlys Blast Territory	549:-
Command & Conquer 3D	589:-
Diddy Kong Racing	499:-
Extreme G2	589:-
F-1 World Grand Prix 2	549:-
Fifa '99	499:-
F-Zero X	499:-
Lead Runner 3D	589:-
Mario Party	589:-
More Machines turbo N64	589:-
Mission Impossible	549:-
Mystical Ninja 2	589:-
NHL '99	589:-
NHL Breakaway '99	589:-
Rampage 2 Universal Tour	589:-
Shadowgate 64	589:-
South park	589:-
Star Wars:Episode 1:Racer	499:-
Star Wars:Rogue Squadron	599:-
Superman	589:-
Twisted edge Snowboarding	589:-
Vigilante 8	589:-
V-rally edition 99	589:-
Zelda 64	599:-
Premiere Manager 64	589:-
Quake 2	589:-
Shadowman	599:-

699:-

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjoo Kazoole	499:-
Doom 64	399:-
F-1 World Grand Prix	499:-
Forsaken	499:-
F-Zero X	499:-
Golden Eye 007	499:-
Hexen	399:-
ISS '98	499:-
Mystical Ninja	499:-
Nascar '99	499:-
NBA Live '98	499:-
NHL Breakaway '98	399:-
Quake 64	499:-
Snowboard Kids	499:-
Space Station Silicon Valley	499:-
Super Mario Kart 64	499:-
Top Gear Overdrive	499:-
Turok 2	499:-
Wetrix	399:-
Wipe Out 64	499:-

TILLBEHÖR:

Antennkabel, ej original	169:-
Antennkabel original	299:-
Färgade Playstationskal	299:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	469:-
Handkontroll, standard	129:-
Handkontroll, original, olika färger	179:-
Handkontroll, Dualshock, ej original, olika färger	229:-
Handkontroll, Dualshock, original, olika färger	329:-
Länkkabel	129:-
Minneskort "15 block"	99:-
Minneskort "15 block", original, olika färger	179:-
Minneskort "120 block"	229:-
Minneskort "360 block"	299:-
Multitap original	329:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	299:-
Pistol Predator 2 med rekyl + fotpedal !!	499:-
Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Ratt Mad Catz med Dualshockfunktion	849:-
RGB Scartkabel med G-con adapt + ljudkontakt	199:-

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 99:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64 Minneskort Standard 89:-

Wargasm PC 199:-

Privateer 2 PC 199:-

Nalles Engelska ordtjakt, PC 149:-

GAME BOY COLOR

Bugs Life, color	369:-
Carmageddon	Ring
Conkers Pocket Tales	369:-
Crazy Castle-Bugs Bunny Color	369:-
DKL 3 Classic	369:-
Hollywood Pinball, Color	329:-
F-1 World Grand Prix	279:-
ISS '99	369:-
Legends of River King, color	369:-
Lucky Luke, Color	329:-
Kirby a Dreamland 2	369:-
Men In Black, Color	369:-
Pitfall, Color	369:-
Quest for Camelot, Color	369:-
Shadowgate Classic	369:-
Spy Vs Spy, Color	329:-
Super Mario Bros DX, Color	369:-
Sylvester and tweety, Color	329:-
Top Gear Rally, Color	399:-
Turok 2, Color	399:-
Wario Land 2, Color	369:-
V-rally, Color	329:-
Zelda DX, Color	369:-

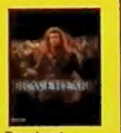
TILLBEHÖR:

Action Replay	499:-
Antennkabel, ej original	149:-
Antennkabel, original	249:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gameboster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll, ej original, olika f.	199:-
Handkontroll, original, olika färger	299:-
Handkontroll Thrustmaster Sting.	349:-
Handkontroll Ultra Racer	399:-
Minneskort, ej original	99:-
Minneskort, original	199:-
Minneskort (4x)	149:-
Minneskort (32x)	299:-
Memory expansion pack, original	329:-
Ratt Mad Catz med pedaler,rumble	849:-
Rumblepack, ej original, olika f.	119:-
Rumblepack, original	199:-
Rumblepack med (4x) minneskort	229:-
Rumble väst	499:-
Spelguider	Ring

PC SPEL:

Legacy of Kain Soul Reaver 399:-

Allen Vs Predator	369:-
Baldur's Gate	349:-
Baldur's Gate - Tale of Sword Coast	349:-
Braveheart	399:-
Brood Wars-Starcraft expansion	199:-
Championship Manager 3	399:-
Colin McRae Rally	369:-
Cutthroats	399:-
Darkstone	369:-
Deer Hunter 2	349:-
Descent 3	369:-
Discworld Noir	409:-
Drakan	Ring
Drakar & demoner	349:-
Dungeon Keeper 2	369:-
F.A Premiere Leage Star	369:-
Force 21	399:-
Grand theft auto + London Expansion	329:-
Half-Life	349:-
Heroes of Might & Magic III	349:-
Hidden & Dangerous	399:-
Kingpin	Ring
Legacy of kain: Soul Reaver	399:-
Might & Magic VII	369:-
NFS Road Challenge	369:-
Official Formula One Racing	409:-
Outcast	399:-
Rollercoaster Tycoon	369:-
Settlers 3	349:-
Silver	399:-
Sim City 3000	349:-
South Park	429:-
Star Wars: Episode 1 - Phantom Men	399:-
Starsiege	349:-
Toca 2	379:-
Total Annihilation-kingdoms	Ring
Ultima Online 2nd Age	399:-
Wannabe	349:-
Warhammer 40K: Rites of	409:-
Worms Armageddon	349:-



Braveheart 399:-

24 TIMMARS LEVERANS!

Release 23 September.

2495:- inkl modem

128-bitars konsoll PAL version (Svensk), inklusive modem, control pad, telekabel, internet-cd, demo-cd, nätkabel, vårt V.I.P kort.

Sega Rally 2	549:-	Marvel Vs Clapcom	549:-
Virtua Fighter 3td	549:-	Trick Style	549:-
Sonic Adventure	549:-	Red Line Racer	549:-
Monaco GP	549:-	UEFA Striker	549:-
Powerstone	549:-		

Ring för priser på tillbehör, ej satt vid tryck.

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: **WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com**

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

- ☐ **Ja Tack, jag beställer:**
- ☐ **Stora Playstation paketet**
  Valfria spel 1..... 2.....
- ☐ **Stora Nintendo 64 paketet**
  Valfria spel 1..... 2.....
- ☐ **Enligt följande lista:**

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

- ☐ **Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:**

(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

- ☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN

ADRESS

POSTNR **POSTADRESS**

PERSON-NR **TELEFON**

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

SuperPLAY9-99

Reservation för ev tekniskt & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.
Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI!
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 249:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

HYPE

LEGENDEN FORTSÄTTER

FÖRST SKULLE DET BLI EN UPPGRADERING till 64DD, med några nya föremål och grottor. Sedan ett helt nytt äventyr, fast fortfarande enbart i diskettformat till 64DD. Nu har Nintendo plötsligt utannonserat *Zelda Gaiden*. Till Nintendo 64. I kassettform. Baserat på samma spelmotor som *Ocarina of Time*, fast med nya fiender, vapen, miljöer och en helt ny story. Ett koncept som känns väldigt otypiskt för Nintendo, i synnerhet Shigeru Miyamoto som alltid säger sig vilja ha en helt ny spelupplevelse att erbjuda innan han producerar en uppföljare. Men även han känner väl pressen från de spelare som anser att det släpps på tok för få spel till Nintendo 64.

Även till Game Boy Color fortsätter legenden om Zelda, i form av minst två nya spel. Det första är en konvertering av NES-originalet, det andra är utvecklat i samarbete med Flagship som är en del av Capcom och bland annat är delaktig i *Resident Evil*-serien. *Legend of Zelda: Mysterious Tree of Fruits* är den japanska titeln och enligt japanska källor rör det sig om ett pusselspel snarare än ett äventyr. *TB*

MARIO OCH LUIGI ÅTERFÖRENAS

Ny Nintendo-konsol innebär automatiskt ett nytt spel med Mario i huvudrollen. Och eftersom Dolphin, Nintendos uppföljare till Nintendo 64, planeras att släppas i slutet av år 2000 har Shigeru Miyamoto och större delen av hans EAD-team börjat att utveckla en ny Mario-titel som ska släppas i samband med releasen av den nya generationens konsol.

– När vi ger ut ny hårdvara måste Mario alltid spela huvudrollen, har Shigeru Miyamoto sagt. Det är därför han måste träna så mycket. Just nu försöker han att komma i form inför Dolphin.

Shigeru Miyamoto berättade också att han tycker att både Mario och Luigi länge har varit lite för barnsliga. Han tycker att det har blivit dags för dem att växa upp.

– Fram till nu har Mario exempelvis alltid gjort V-tecknet med sina fingrar, men jag tycker att det är lite töntigt. Till Dolpin-spelet ska jag byta ut V-tecknet mot en helt ny pose.

Luigi kommer för första gången sedan Super Mario World att ha en roll i det nya plattforms-äventyret. Och han kommer att synas mer än vanligt den här gången.

– Om någon såg spelet redan nu skulle de förmodligen tro att det var Luigi som var huvudkaraktären, har Miyamoto sagt. *LL*

WIPEOUT FÅR KONKURRENS

Ett av Storbritanniens hetaste oberoende utvecklingsteam just nu heter Curly Monsters. De sex personer som ligger bakom företaget som startades förra året har tidigare arbetat för Psygnosis med spelserier som *Wipeout* och *Colony Wars* och har många års erfarenhet av spelutveckling. Mest känd för allmänheten är producenten och speldesignern Nick Burcombe; mannen som kom på hela *Wipeout*-konceptet när han lyssnade på tunga beats samtidigt som han spelade *Super Mario Kart*.

Nu har ett av Europas största företag inom interaktiv underhållning, Infogrames, köpt rättigheterna till Curly Monsters första produkt, ett spel som har arbetsnamnet *Jet:X*, och de planerar att släppa det någon gång under det första kvartalet år 2000. *Jet:X* ska enligt utvecklarna själva bli ett snabbt jetracing-spel och Infogrames tror verkligen på satsningen, som väntas bli en konkurrent till Psygnosis *Wipeout 3*.

– Curly Monsters är ett väldigt talangfullt team, säger Joe Chetcuti, marknadsansvarig för actionspel på Infogrames. De vet vad spelarna vill ha eftersom de älskar spel så passionerat själva. Det som gör teamet extra speciellt är att de är realistiska vad gäller den marknad som deras spel kommer att konkurrera i. De har potential att bli ett av Storbritanniens klassiska spelhus.

– Infogrames erbjuder oss den mest inflytelserika marknadsföringen och det bästa distributionsnätverket i Europa. Det är anledningen till att vi valde att samarbeta med dem, säger Curly Monsters. *LL*

HYPE

Game Boy för modeoffer

Det är inte bara popstjärnorna i Wu-Tang Clan som flirtar med TV-spelsbranschen. Även modeskapare börjar nu att visa intresse för den snabbt expanderande industrin. Först ut med en designad maskin är amerikanske klädskaparen Tommy Hilfiger som skrev kontrakt med Nintendo förra året. Nu släpps en begränsad upplaga gula Game Boy Color-system med den röd-vit-blåa Tommy Hilfiger-logotypen på i USA.

Nintendo of America säger att de alltid strävar efter innovativa marknadsföringsstrategier och att samarbetet med Hilfiger är naturligt eftersom båda företagen vänder sig till trendsättare som klär sig för att imponera och som uppskattar interaktiv underhållning.

– Normalt hittar man ju inte våra två olika produkter i samma affär, trots att våra målgrupper består av samma konsumenter, har Tommy Hilfiger sagt. Det här samarbetet är ett bra sätt för oss att tillhandahålla någonting innovativt och roligt när kunderna kommer till våra butiker. *LL*

Sega sabbade Sony-party

Nyligen anordnade Sony golfturnering på en golfbana i Livermore, Kalifornien. De inbjudna var flera av Sonys tredjepartsutvecklare samt media. Sega var däremot inte bjudna. Men de hade gjort sitt bästa för att förstöra för Sony genom att sponsra banan med golfbollar med Dreamcast-logotypen på. Dessutom hade Sega skickat en person som utklädd till Sonic the Hedgehog sprang runt på banan. Och som om inte det var nog hade de dessutom skickat ut ett flygplan med banderollen "Sega Dreamcast 9-9-99" på, som flög över banan hela eftermiddagen. *LL*

George Lucas tror på PlayStation 2

Mannen bakom *Star Wars*-filmerna och alla övriga *Star Wars*-prylar, George Lucas, sade nyligen i en intervju i en japansk tidning att han gärna ser ett spel baserat på *Star Wars: Episode I* till PlayStation 2. Anledningen till det är att Lucas tror att konsolen kommer att kunna reproducera datorgrafiken i filmen utan svårigheter.

– Grejen med PlayStation 2 är att den arbetar i realtid, har Lucas sagt i tidningen Chicago Sun Times. Vi gjorde inte *Phantom Menace* i realtid. Så vissa bilder i filmen tog 48 timmar att rendera. *LL* ▶

HYPE

Eidos gör olympiska spel

Eidos sitter efter en förhandling med International Sports Multimedia på rättigheterna att använda den internationella olympiska kommitéens licens på alla sina sporttitlar de kommande sex åren. Troligen kommer Eidos att dra nytta av licensen och släppa spel - baserade på de olympiska spelen i Sydney år 2000 och i Aten år 2004. Även vinter-OS i Salt Lake City år 2002 är aktuellt.

– Vi är jätteglada över att få göra spel baserade på det tveklöst största evenemanget i sportvärlden, har Mike McGarvey på Eidos sagt. Millenniumspelen kommer att bli någonting alldeles särskilt och hela världen kommer att ha ögonen på Sydney. Vi kommer att göra ett spel av högsta kvalitet som kan få människor över hela världen att känna sig delaktiga i evenemanget.

Sydney 2000 kommer att utvecklas av Attention to Detail som senast låg bakom *Rollcage*. *LL*

Konamis dansspelspatent hävs?

Som Super PLAY tidigare har rapporterat har Konami hotat att stämma det konkurrerande företaget Jaleco eftersom deras spel *VJ* påstods vara ett plagiat av Konamis *Beatmania* samt hotade deras monopolsituation på dansspel. Jaleco ville dock inte bråka, utan förbjöd sitt spelsystem och slutade att tillverka spelet.

Men Konami blev inte nöjda ändå. Nu vill de stämma ett annat företag, Namco, som har fortsatt att installera spelet *VJ* i sina arkadhallar. De har också hotat att stämma alla företag som använder den aktuella titeln.

Efter förhandlingar har Konami nu dragit bort sina stämningsansökningar mot de båda företagen. Men Jaleco och Namco har helt oväntat slagit sig ihop för att försöka häva Konamis patent på dansspel. *LL*

Gran Turismo 2 försenat

Uppföljaren till *Gran Turismo* var från början tänkt att släppas i september i samband med releasen av Dreamcast. Men nu har spelet blivit försenat till november på grund av att Sony har fått problem med licensavtalen på flera av bilarna som ska vara med i spelet. Men två månader är väl inte så farligt om man väntar på ett bra bilspel? *LL*

SONY TAR HJÄLP AV SQUARE

När Sony lanserar PlayStation 2 kommer minst ett av Squares spel till konsolen att vara färdigt att släppas. Sedan Square lämnade Nintendo och släppte *Final Fantasy VII* till PlayStation har företaget blivit Sonys allra viktigaste samarbetspartner. Nyligen bekräftades att de har tre titlar under produktion till PlayStation 2 och mycket tyder på att det blir Dream Factorys uppföljare till *Ehrgeiz* som lanseras i samband med Sonys nya konsol. Senast på Siggraph-mässan i Los Angeles i augusti demonstrerade Dream Factory nya inslag ur samma beat 'em up som de premiärvisade på Sonys PlayStation 2-presentation i våras. *TB*

COLIN MCRAE KÖR IGEN

I flera månader har det spekulerats i om det ska bli någon uppföljare till succéspelet och listettan *Colin McRae Rally*. Nu har utvecklarna Codemasters avslöjat att det kommer ett nytt spel redan nästa år.

Spelproducenten Guy Wilday ska ytterligare en gång tillsammans med sitt 30-mannateam försöka att skapa ett bra bilspel i Colin McRaes namn.

Till att börja med har man förbättrat spelets gra-fikmotor så att alla detaljer ska bli tydligare. Och bilarna består av ett större antal polygoner så att de ska se ännu mer - realistiska ut. Men en uppföljare till *Colin McRae Rally* är inte det enda som Codemasters har i tankarna.

– Det är bara det första spelet i en rad titlar som Codemasters kommer att släppa år 2000, som jag för övrigt tror kommer att bli vårt starkaste år hittills, har Mike Hayes som är försäljningsansvarig på Codemasters sagt i tidningen CTW. Originalet utlovade den mest autentiska racingupplevelsen på sin tid. *Colin McRae Rally* är ett av de mest värdefulla varumärkena på marknaden idag. Dess prestanda och kvalitet är välkänt över hela världen och vi vill behålla den positionen med uppföljaren. *LL*

SONIC FÅR VÄNTA

Yuji Naka och hans Sonic Team sägs redan vara igång med uppföljaren till *Sonic Adventure*, men just nu prioriterar teamet en fortsättning på det psykedeliska actionäventyret *Nights* som släpptes till Saturn 1996. I en intervju med en amerikansk Dreamcast-tidning bekräftade Yuji Naka att *Nights 2* är under produktion sedan länge. Under resten av intervjun vägrade han dock att nämna någonting mer om sina kommande projekt. *TB*

QUAKE II
NOW IN RARE FORM.

Playstation's brains.
id's guts. Your soul.
Simply put, this is as raw as it gets.

MEAT YOUR MAKER ON AN ENTIRELY NEW PLATFORM. QUAKE II™ FOR THE PLAYSTATION FEATURES MORE NEW LEVELS AND TOTALLY REDESIGNED EXISTING LEVELS THAT HAVE IT ALL FLESHED OUT. ALL THE RESPONSIVENESS OF THE PC WOVEN IN WITH THE SPECIAL EFFECTS AND SHADING OF THE PLAYSTATION. PLUS A GRITTY TWO- AND FOUR-PLAYER DEATHMATCH, FULLY CUSTOMISABLE CONTROLS AND SAVE GAME OPTIONS. ONLY ID SOFTWARE COULD MASTERMIND A VERSION SO INTENSE - AND ONLY THE MOST HARDCORE OF PLAYERS WOULD DARE UNDERMINE IT. AND YOU THOUGHT YOU WERE DONE.

Quake® ©1996-1998 id Software, Inc. All Rights Reserved. Developed by id Software, Inc. Quake II and the id logo are registered trademarks of id Software, Inc. QUAKE WORLD, the id Software name and the Quake II Software name are trademarks of id Software, Inc. Quake II© for the PlayStation game console developed by Rage Software Ltd. Rage and the Rage logo are registered trademarks of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

18

ACTIVISION

www.surfmedia.homier.se

FÖRSPEL

FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Eidos
UTVECKLARE ——— Core
SPELTYP ——— Äventyr

Tomb Raider: The Last Revelation

Core tar fjärde och sista chansen att göra ytterligare ett *Tomb Raider*-spel till PlayStation. Och det nya Lara-äventyret är en försmak på vad konceptet kan komma att utvecklas till i framtiden.

I det fjärde spelet med Lara Croft i huvudrollen, *Tomb Raider: The Last Revelation*, kommer man som spelare att få veta mera om Laras bakgrund. Spelet inleds nämligen med en historisk träningsdel där Lara bara är 16 år. Resten av spelet utspelar sig i och runt omkring Egypten. Målet med *Tomb Raider IV* är enligt Adrian Smith som arbetar med spelet på Core, att locka ännu fler PlayStation-användare till spelserien.

– Folk är normalt skeptiska när de får höra att ett spel är den fjärde eller tredje, ja rentav den andra delen i en serie. De känner att de måste gå och köpa de tidigare. Det är någonting som vi vill komma ifrån. Vi vill att det här spelet ska appellera till både gamla fans och nya. Det här blir det definitiva *Tomb Raider*-spelet. En kombination av ettan, tvåan och trean som berättar hela historien samt varför Lara blivit den hon blivit. Lara kommer att bära med sig en dagbok där man kan se vad hon har varit med om tidigare.

Core själva ser på banorna i spelet som episoder. De vill att äventyret ska flyta på utan en massa avbrott. Spelbarheten kommer att återgå mer till som den var i det första spelet. Miljöerna kommer att vara atmosfäriska och det kommer att vara möjligt att spara var man än är i spelet för att göra det hela lite lättare.

Hela Laras rörelsemönster är förbättrat. Hon kan fortfarande springa och hoppa, och en nyhet är att hon kan svinga sig i lianer och klättra upp och ner för rep. Lara själv har också fått en ansiktslyftning. Hon kommer att vara snyggare, tydligare och bestå av fler polygoner än tidigare.

Core har lärt sig av de missar de gjort i de tidigare spelen. Så förhoppningsvis blir *Tomb Raider: The Last Revelation* det bästa i serien. *LL*

FORMAT ——— Dreamcast
UTGIVARE ——— Ubi Soft
UTVECKLARE ——— Ubi Soft
SPELTYP ——— Racing

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Har man spelat många Formel 1-spel kan man den verklighetsbaserade Monacobanan utantill vid det här laget. Men i *Racing Simulation Monaco Grand Prix* finns det mycket mer än så.

Om man tycker att licenser är viktigt för att ett spel ska bli bra är Ubi Softs Dreamcast-konvertering av PC-titeln *Monaco Grand Prix* inte mycket att ha. Men om man bara orkar finns möjligheten att skriva in alla de riktiga förarna och teamen själv. Ubi Soft har beskrivit den här racingsimulatorn som den mest realistiska, utmanande och spännande titeln i genren någonsin. Det är att ta i ordentligt. I spelet ser det inte ut som att bilarna verkligen har ett fast väggrepp, alla bilar låter likadant och grafiken imponerar inte så mycket som man hade hoppats att den skulle.

Det finns 16 banor, 22 förare och två varianter på körningen; arkad eller simulering. Spelet sträcker sig dessutom över fem nivåer där den åtta månader långa Formel 1-säsongen utspelar sig i fem kontinenter.

För nostalgiska racingfantaster har Ubi Soft skapat en retrobana där man får chansen att resa tillbaka i tiden till år 1950 då den allra första Grand Prix-tävlingen ägde rum. Spelaren får pröva hur det känns att manövrera de gammaldags bilarna jämfört med dagens moderna fordon och man kan se hur en bilbana kan ha sett ut på den tiden. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony
SPELTYP — Sport

This is Football

Det finns som bekant redan väldigt gott om fotbollsspel till PlayStation. För att inte *This is Football* ska försvinna i mängden krävs det därför att det innehåller någonting alldeles extra bra. Men på Sony är man inte särskilt oroliga, eftersom man tror sig ha producerat den ultimata fotbollsupplevelsen till PlayStation.

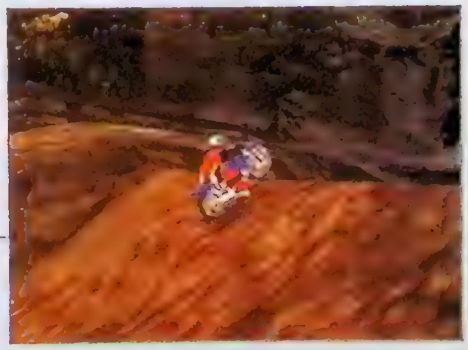
This is Football kommer att innehålla fler än 5 000 riktiga spelare, 235 lag och 13 internationellt kända arenor. Vad beträffar själva spelandet finns det 20 stycken olika spelsätt att välja mellan, däribland en enligt Sony själva mycket väl programmerad flerspelarfunktion.

För att så många som möjligt ska trivas med *This is Football* har Sony inte bara spelat in en engelsk kommentator utan även hyrt in två fransmän, en spanjor, en tysk, en italienare och en holländare.

Men den allra främsta anledningen till att *This is Football* kommer att bli så fantastiskt bra är att det är så oerhört realistiskt, hävdar Sony. Och även om titeln är lite töntig lovar den ju ändå en hel del. I oktober får vi se om Sony infriar sitt löfte. *DG*

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Left Field
SPELTYP — Racing

Excitebike 64



Trots att leran sprutar i *Excitebike 64* är det mycket renare än originalet till NES. Fotorealistisk grafik, både inomhus- och utomhusbanor samt många trick ger för ovanlighetens skull motorcykelsporten rättvisa i ett TV-spel.

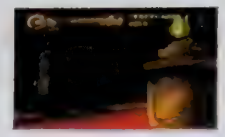
På tolv ovala stadiumbanor inomhus, och sex mer varierade utomhusbanor får man som spelare tävla i *Excitebike 64*, en färsk motorcykeltitel från utvecklarna Left Field som är ett av de få första teamen som också har fått ta del av Nintendos utvecklingskit till Dolphin.

Som så ofta i racingspel, går det ut på att komma först i mål. Men att utföra trick är också en viktig aspekt i utmaningen. Precis som i snowboardspelet *1080°* är den delen av spelandet dock placerad separat. Sammanlagt går det att utföra 32 olika trick. Tröttnar man på tricksandet eller banorna finns också flerspelarvariant, samt möjligheten att designa egna, ganska enkla, banor. Det mesta är sig med andra ord likt från Shigeru Miyamotos 15 originalspel.

Fast grafiken är naturligtvis bra mycket mer avancerad i *Excitebike 64*. Landskapen och omgivningarna består visserligen mest av lera, men är ändå påfallande realistiska i kombination med den molniga himlen. Dessutom har Left Field utvecklat ett nytt system som de kallar Inverse Kinematics. Det går ut på att motorcykeln och åkaren har olika rörelsemönster. Vilket betyder att cykel och människa far åt olika håll vid en eventuell krasch, istället för att som i alla tidigare motorcykelsimulatorer alltid flyga åt samma håll oavsett vad som har hänt. Den tredimensionella versionen av *Excitebike* kommer att innehålla många olika motorcyklar. Och det kommer att skaka när de bränner förbi på skärmen, för spelet är utvecklat för att verkligen dra nytta av Rumble Pak.

LL

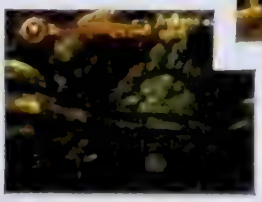
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami Kobe
SPELTYP — Action

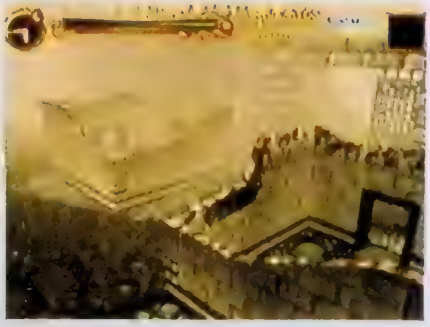


Castlevania: Special Edition

När den första delen i *Castlevania*-serien kom till Nintendo 64 förra året blev många besvikna. Därför har Konami nu gjort en specialutgåva av spelet.

Det första actionbaserade Dracula-äventyret *Castlevania* till Nintendo 64 var inte vad det borde ha varit. Det kom inte på utsatt tid, grafiken var inte så exceptionell som utvecklarna hade antytt att den skulle vara, känslan från de äldre spelen var försvunnen och alla utlovade karaktärer fanns inte med. Nu kommer uppgraderingen *Castlevania: Special Edition* som någon sorts plåster på såren. Det använder samma motor som det förra spelet i så hög grad att vissa banor faktiskt är desamma som i *Castlevania*. Men utvecklarna på Konami har också gjort en rad förändringar. Det finns till exempel banor som är helt nya, samt fiender som inte har synts i något av de tidigare spelen. De två spelbara karaktärerna som skulle vara med i originalet gör debut, nya vapen, magier och rörelsemönster har adderats till konceptet och den tråkiga grafiken har uppgraderats och är nu både mer detaljerad samt har klarare texturer. På det stora hela är det här en förlängning av *Castlevania*, så som det borde ha varit då det släpptes. *LL*





FORMAT — Playstation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony
SPELTYP — Sport

Everybody's Golf 2

Hela 15 personer har arbetat med uppföljaren till succéspelet och bästsäljartiteln *Everybody's Golf*. Så man kan förvänta sig att det blir mer än bara en uppgradering av originalspelet.

Everybody's Golf 2 har förbättrats avsevärt på den grafiska sidan. Men det tyckte inte spelets producent räckte. Så han har hittat på en säsongsparameter som ska höja spelets kvaliteter. I praktiken innebär det att spelandet förändras beroende på om det är sommar eller vinter i spelet. På vintern blåser till exempel vinden hårdare vilket kan försvåra möjligheterna att få till ett perfekt slag.

I *Everybody's Golf 2* finns 13 spelbara karaktärer som precis som i föregångaren har olika styrkor och svagheter. Men den här gången kan de även ändra sin spelstil tack vare nya klubbor och bollar som man kan samla på sig under spelets gång. Klubborna är förstås användbara inom olika områden, en slår längre, en passar bra till skruvade bollar och så vidare. Det är inte bara att skjuta och gå i *Everybody's Golf 2*. Spelaren måste tänka också, och lägga upp kluriga spelstrategier för att ta hem segern.

Grafiken i spelet är inte lika serieaktig som tidigare, och det faktum att spelbarheten är mer krävande gör att spelet kanske kan kännas lite svårt i början. Det kommer dock förmodligen inte att avskräcka någon som prövade ettan. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Midway
SPELTYP — Beat 'em up

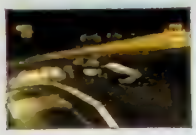
Ready 2 Rumble

***Ready 2 Rumble* går på knockout. Med sanslösa intron, exceptionell grafik och smart artificiell intelligens kan det bli ett boxningsspel att se upp för.**

Gillar du feta knockouts och tungviktiga boxare? Då kan Dreamcast-titeln *Ready 2 Rumble* som släpps nu i september vara något för dig. Det är bara att gå upp i ringen och sikta på en av de 16 motståndarboxarna i svettiga bralor. Sedan är det nog läge att ducka. Karaktärerna i det här spelet är nämligen några av världens bästa boxare i allt från sumobrottning till kickboxning. *Ready 2 Rumble* visar hela 60 bilder i sekunden. Det är också extremt detaljerat animerat och innehåller respektingivande introsekvenser. Alla boxarna har olika egenskaper, vilket påverkar spelandet avsevärt. Boxarna kommer från världens alla hörn, och alla har olika bakgrund och personlighet. Under spelets gång kan man se hur mycket energi man har kvar på en energimätare. För varje träff man får in på en motståndare kan man spara energi och blir man själv träffad förlorar man istället kraft. Men det är inte bara i ringen man måste arbeta hårt för att komma vidare i *Ready 2 Rumble*. Det är också viktigt att träna sin karaktär, samt att se till att han eller hon äter rätt för att nå bästa möjliga resultat. Under matchernas gång är det inte bara ens tränare som kan skrika vad man ska tänka på för att lyckas bättre. Även spelarna har ett par meningar var, vilka bidrar till att ge spelet lite mer känsla och humor. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Studio 33
SPELTYP — Racing

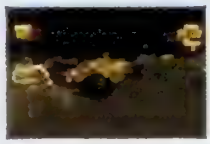
Formula 1 '99



Efter misslyckandet med *Formula 1 '98* bytte Psygnosis utvecklare. Årets upplaga produceras av Studio 33 och tanken är att *Formula 1 '99* ska återge serien det goda rykte som originalet och *Formula 1 '97* byggde upp.

Det första steget mot en revansch var att ändra på de yttre förutsättningarna. I *Formula 1 '99* kommer ljuset att ändras beroende tid på dagen och massor av olika sorters vädereffekter ska finnas med och påverka körningen. En annan sak som Studio 33 har tänkt på är sikten. Eftersom Formel 1-bilarna ofta susar fram i mer än 250 kilometer i timmen är det viktigt att man kan se långt så att man inte kör av vägen eller kraschar. Det återstår bara att se om Studio 33 har lyckats med sin goda avsikt.

Andra nyheter som enligt Psygnosis ska finnas med i spelet när det släpps är senaste tänkbara uppdatering om förarna och deras resultat, riktiga motorljud, officiella bilar, utan sprit- och tobaksreklam, samt möjlighet att spela med både horisontellt och vertikalt delad skärm.



Men det allra mest intressanta med *Formula 1 '99* är kanske ändå den nya Malaysiabanan. Tack vare ett noggrant filmteam, massor av kartor och otaliga motorcykeltävlingar har Studio 33 kunnat återskapa den senaste Grand Prix-banan innan den första Formel 1-tävlingen har ens hunnit att köras där. Kanske kan det här vara ett bra tillfälle för Michael Schumacher, Damon Hill och de andra grabbarna att börja öva. *DG*

FORMAT — Game Boy
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Live Media
SPELTYP — Sport

Total Soccer

Man skulle kunna tro att fotboll inte gör sig så bra på en liten Game Boy-skärm. *Total Soccer* bevisar motsatsen. Det är underhållande trots superenkel grafik och simpelt upplägg.

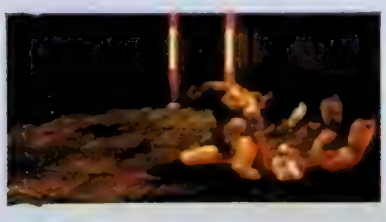
När Ubi Soft förevisar sitt nya fotbollsspel under den preliminära titeln *Total Soccer* ber de nästan om ursäkt för den enkla grafiken. Men ärligt talat så känns den faktiskt inte som något riktigt problem. Man är rätt så van vid det på den lilla Game Boy-skärmen, och i ett fotbollsspel är ju faktiskt spelbarheten det viktigaste. I *Total Soccer* kan man välja mellan att spela vänskapsmatcher eller riktiga tävlingar. Sedan kan man dribbla, passa och skjuta för att försöka att göra mål. Svårare än så är det inte. Underlaget ändras beroende på väderleksförhållandena och det kan vara allt ifrån lerigt och vått till normalt eller torrt. Allt som allt finns det 94 lag att spela med i *Total Soccer*. Varje lag har 16 spelare och de kommer alla från något av de fem största lagen i den europeiska ligan, alltså England, Frankrike, Spanien, Italien och Tyskland. *LL*

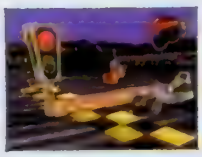
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Paradox
SPELTYP — Beat 'em up

Wu-Tang: Shaolin Style

Hip hoparna i Wu-Tang Clan nöjer sig inte med att göra skivor och kläder. Nu vill de vara med i TV-spel också. *Wu-Tang: Shaolin Style* är ett beat 'em up-spel som bygger på motorn från det totalförbjudna våldsspelet *Thrill Kill*.

Det ansvarsfulla företaget Electronic Arts valde när de fick rättigheterna till ultravåldsamma spelet *Thrill Kill* att inte släppa det. Men utvecklarna Paradox som låg bakom spelet ville inte kasta bort allt arbete de lagt ned på spelmotorn. Så nu har de dammat av konceptet och applicerat det på en ny titel, *Wu-Tang: Shaolin Style*. Det är ett hårdkokt fightingspel för upp till fyra spelare samtidigt och karaktärerna man använder är bland annat medlemmarna RZA, Ol' Dirty Bastard och Method Man från gruppen Wu-Tang Clan. Varje karaktär har sin speciella slagsmålsstil och egna vapen. I spelet kommer det att finnas med musik från den amerikanska hip hop-gruppen. Och intressant att veta för de största fansen är att det med spelet kommer att följa en exklusiv CD med tre nya inspelningar från Wu-Tang Clan. *LL*





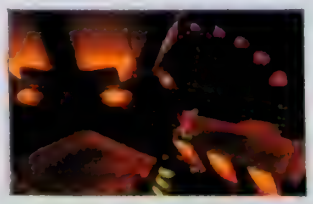
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Sucker Punch
SPELTYP — Plattform

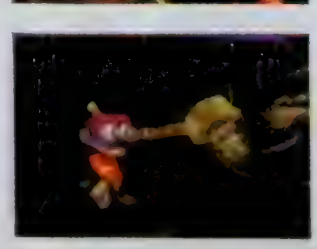
Sprocket

Det ser ut som att *Sprocket* kommer att bli en av de mest udda titlarna som släpps i år. Det interaktiva plattformspusselspelet utspelar sig i en framtida nöjespark och huvudrollsinnehavaren är leksaksroboten Sprocket.

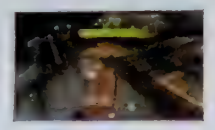
På det futuristiska tivolit Whoopie World uppstår kaos när nöjesparkens egna maskotar blir som tokiga och vill förstöra allt som parkens skapare Dr Gavin har byggt upp. Den enda som kan rädda tivolit är leksaksroboten Sprocket. Och det blir en utmaning som sträcker sig över sju enorma världar.

Sprocket bygger på en revolutionerande spelmotor som bidrar till att öka spelets realism på så sätt att det går att interagera med nästan alla föremål, fordon och omgivningar. Sprocket kan exempelvis plocka upp, flytta eller kasta iväg över hundra olika objekt och karaktärer. Han kan även fånga in fiender, sätta igång omkopplare och ta sig mellan de olika plattformarna på ett smidigt sätt. Ju mer man upptäcker i spelet, desto mer kan man förändra och desto fler hemliga områden får man tillträde till. Möjligheten att måla om banorna genom ett färgpussel existerar också. För att förlänga spelets livslängd och variera spelbarheten har utvecklarna Sucker Punch bestämt sig för att man ska kunna se spelet ur olika vinklar. Det blir möjligt genom att man använder olika fordon som bilar, båtar, en berg- och dalbana och allt möjligt annat för att ta sig fram. Om *Sprocket* blir så originellt som det verkar som får vi se i december. *LL*



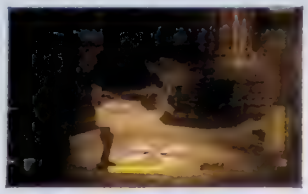


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Fox Interactive
UTVECKLARE — N-Space
SPELTYP — Action



Die Hard Trilogy 2

Alla som gillade *Die Hard Trilogy* kan börja att ladda upp inför uppföljaren nu. I höst är actionspelet med Bruce Willis i huvudrollen tillbaka.



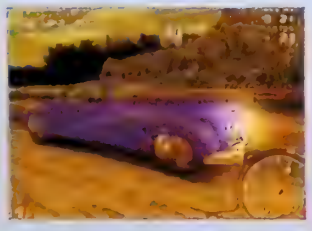
Die Hard Trilogy 2 bygger på en helt ny story och skulle kunna beskrivas som tre spel i ett. Spelet kan spelas på två sätt. Movie Mode innebär att man spelar banorna i den ordning som krävs av historien och man hoppar därmed mellan de olika speltyperna. Väljer man det andra alternativet får man spela varje speltyp från början till slut. I det nya *Die Hard*-spelet är grafiken förbättrad en hel del. Karaktärerna är större och mer detaljerade, upplösningen är högre och hela spelet ser bättre ut än tidigare.

Spelets handling går ut på att John McClane, Bruce Willis rollkaraktär från de tre *Die Hard*-filmerna, ska bekämpa terrorister som är ute efter att om möjligt försöka radera Las Vegas från kartan. Utmaningen blir extra stor eftersom den artificiella intelligensen i spelet är avancerad och gör fienderna farliga och svåra att överlista. *LL*

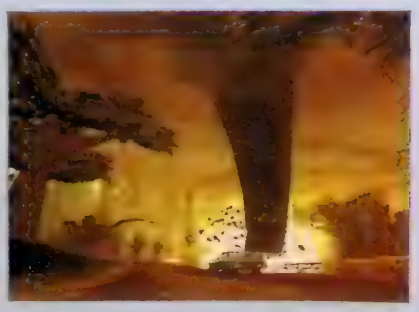
FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
SPELTYP — Racing

Speed Devils

Franska Ubi Soft ligger bakom en av de lite mer annorlunda racingtitlarna till Dreamcast. Nu i september släpps *Speed Devils*, ett spel med inslag av vadhållning som ska ge genren en ytterligare dimension.



För de som är polare med speldjävulen och som gillar att slå vad och satsa pengar på olika saker kommer nu ett spel där man inte behöver förlora allt om man har satsat på fel kort. Dreamcast-titeln *Speed Devils* är ett racingspel som vill vara djupare än ett vanligt bilspel. Det blir det tack vare inslag av vadhållning, på olika spelare och bilar.



Speed Devils är ett spel med arkadkänsla. Det finns tio olika bilar som eftersom de är i så olika modeller, allt från sportbilar och en limousine till retrovarianter och en jeep, gör att spelkänslan blir varierad. De färgstarka banorna är hämtade ur verkligheten, och utvecklarna åkte till både Hollywood, Colorado, Louisiana, New York, Arizona och Kanada för att hämta inspiration. Banorna påverkas vädermässigt av klimatförhållandena i de olika geografiska områdena, det kan till exempel bli jordbävning eller uppstå en tornado. Dessutom dyker en arg King Kong upp i Hollywood, och en hungrig dinosaurie utgör fara på en annan bana. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Kanada
SPELTYP — Racing

Sled Storm

Nu kan äntligen även alla vi som inte bor i norr åka snöskoter. Electronic Arts nya racingspel *Sled Storm* bryter av mot alla snowboardspel som har släppts den senaste tiden.

Sled Storm är någonting så ovanligt som ett racingspel som går ut på att man ska ta sig fram så snabbt och smidigt som möjligt med en snöskoter. Spelet som utlovas bli grafiskt och spelmässigt väldigt realistiskt sträcker sig över 14 banor. Drygt hälften av dem utspelar sig i de öppna bergen, resten i olika terränger som spelaren måste lära sig att behärska. Banorna uppmuntrar både till upptäcktsfärder och äventyr, och på flera ställen finns genvägar och interaktiva objekt som igloos, snöväggar och istappar.

Det gäller att manövrera snöskotrarna känsligt, eftersom styrningen förändras beroende på om underlaget är isigt eller består av exempelvis svårforcerad snö. Det kommer att vara möjligt att spela två eller fyra personer samtidigt. Hur kyligt *Sled Storm* kommer att bli återstår dock att se. Ännu har utvecklarna en hel del arbete kvar med titeln. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Criterion
SPELTYP — Racing

Suzuki Alstare Racing

Att köra motorcykel off-road är en farlig sport. Men Criterion tar dig så nära den riktiga känslan som möjligt i *Suzuki Alstare Racing*.

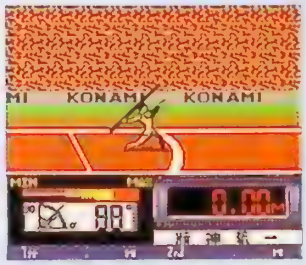
motorcykelintresserade. Men tyvärr är inte kontrollen vad den borde vara i det här spelet. Alla som har åkt motorcykel någon gång vet ju att det är en ganska speciell känsla, och den kommer inte riktigt fram till fullo i *Suzuki Alstare Racing*. Handlingen i spelet är arkadlik vilket gör att det är lätt att komma in i spelet. Och banorna går genom bergskedjor, floddalar och storstäder, över stränder och ut på den engelska landsbygden. Men trots de varierade miljöerna bjuder spelet tyvärr inte på särskilt många överraskningar. *LL*

Franskutvecklade *Suzuki Alstare Racing* är ett motorcykelspel som erbjuder spelaren tolv banor i varierade miljöer med åtta supermotorcyklar som Suzukis eget Alstare-team använder. Det är nog en aspekt som kommer att locka många

FORMAT — Game Boy Color
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Sport

International Track & Field

Det är dags att tejpa tummarna, *Track & Field* är tillbaka! Och den här gången är det på Game Boy Color vi får chansen att kasta spjut och hoppa häck.



Det gäller att vara snabb i fingrarna och ha bra koordinationsförmåga när man spelar *International Track & Field*. Och särskilt nu när det kommer till en så liten konsol. I ett av de roligaste friidrottsspelen av de alla gäller det att trycka så fort och taktfast man bara kan på A- och B-knappen. Om det är hopp eller liknande inblandat måste man använda ytterligare en knapp.

International Track & Field bygger på tio omgångar där man bland annat deltar i grenarna stavhopp, längdhopp, höjdhopp, 100 meter och diskuskastning. Ju fortare man trycker på knapparna desto fortare rör sig ens karaktär framåt. Men det är inte det enda man måste tänka på. I till exempel längdhopp är det också viktigt att man inte gör några övertramp och att man drar maximal nytta av hastighet, vinklar och höjd i hoppet. Game Boy Color-versionen av *International Track & Field* innehåller dessutom en avdelning där man får tillfälle att under två år träna och tävla med en friidrottare. *LL*

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Kemco
UTVECKLARE — Saffire
SPELTYP — Racing

Top Gear Rally 2

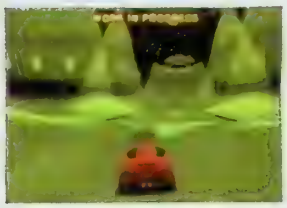
På E3 visade utvecklarna Saffire en tidig spelbar version av racingsimulatorn *Top Gear Rally 2*. Och om de bara löser några få problem i spelet kan vi se fram emot ett intressant bilspel redan till hösten.

Top Gear Rally 2 är det tredje i bilspelsserien. Det första spelet, som släpptes hösten 1997 och utvecklades av Boss, fick positiv kritik för att det var så realistiskt men blev ändå aldrig någon riktig hit eftersom grafiken inte var så spännande. Del två, *Top Gear Overdrive*, utvecklades av Snowblind som adderade nitros och *San Francisco Rush*-inspirerade gupp. Det bidrog till att konceptet förlorade lite av sin identitet. Den här gången utvecklas titeln av Saffire som ska ta tillbaka serien till de traditionella och realistiska rallyrötterna. Med femton licensierade fordon, fem nivåer, fyrspelarmöjlighet och ett nytt system för hur bilarna tar skada kan *Top Gear Rally 2* komma att bli en spännande titel. *LL*

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Austin
SPELTYP — Racing

South Park Rally

South Park-febern fortsätter. Nu ska busungarna ut och åka i *Mario Kart*-kopian *South Park Rally*. Men fordonen är mer udda, och konversationen är förstås råare än i Marios värld.



De svärande snorungarna från South Park är inte direkt lika väluppfostrade som Yoshi och prinsessan Peach i *Mario Kart*. De tävlar istället mot sin rullstolsbundne farfar på rallybanan, och brukar ett språk som borde göra medtävlaren Jesus som glider fram på ett moln, förfärad. Och de använder mer än gärna vapen som missiler, eldbomber och oljepölar för att sinka för varandra under fyrspelaromgångar. *South Park Rally* blir ett favoritspel för de som gillar seriens karakteristiska humor och råa våld. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Takara
UTVECKLARE — Takara
SPELTYP — Beat 'em up

Toshinden Subaru

***Toshinden* var en av de första beat 'em up-titlarna till PlayStation. Sedan blev spelserien omsprungen av starkare och överlägsna spel. Med *Toshinden Subaru* hoppas utvecklarna Takara på att komma upp på toppen igen.**

Toshinden Subaru är ett mangainfluerat beat 'em up-spel som även innehåller sju minispel. De tidigare titlarna i spelserien har lidit av för lite originalitet, och företaget som står bakom, leksaksfirman Takara, har den här gången försökt att hitta på någonting lite mer eget. Förutom klassiska inslag som övningsbanor, tävlingsomgångar och ett Team Mode där spelaren väljer ut ett lag bestående av tre spelare som ska kämpa mot ett annat lag, finns möjligheten att kasta sina motståndare ut ur arenor som både krymper och växer under matchernas gång. Den aspekten har Takara utvecklat så att det under en tävlingsomgång ömsom är svårt, ömsom lätt att kasta ut sin fiende. *LL*

Segas seger

Med orden "jag hoppas att vår dröm blir sann" avslutade Shoichiro Irimajiri sitt första officiella Dreamcast-uttalande för över ett år sedan. Han är väl medveten om att Segas namn inte klingar lika väl idag som för fem år sedan, på grund av att de har misslyckats med sina tre senaste konsoler. Men han vet också hur man slår ur underläge. Segas situation idag är inte helt olikt den de befann sig i när de släppte Mega Drive. Att det blev seger den gången vet alla. Den 23 september kommer Dreamcast till Sverige. I väntan på premiären berättar vi allt du behöver veta om Sega och deras dröm.

Dreamcast
SEGA

Uppgång och fall

1966 producerade Sega sitt allra första spel; *The Periscope*. Sedan dess har de utvecklat några av spelhistoriens mest minnesvärda titlar. Och några av konsolerna vi helst vill glömma.

AV TOBIAS BJARNEBY

Sega började att importera *Pong* till Japan samma dag som Atari släppte det i USA. Bara några månader senare var produktionen av egna elektroniska spel i full gång. Men trots att Sega lyckades att etablera sig bland alla världens arkadspelare var de inte helt nöjda. De ville in i hemmen. De hade sett flera amerikanska företag lyckas och strax efter det att Nintendo släppte sin Famicom i Japan var Sega färdiga med sin första spelkonsol för hemmabruk.

SG-1000 var en nedbantad variant av hemdatorn SC-3000, som Sega hade misslyckats med att lansera i Japan i början av åttiotalet. Men en 4-bitsprocessor på 1.2 megahertz och spel utan några originella inslag – *Congo Bongo* gick exempelvis ut på att spelaren började längst ned i skärmens vänstra hörn och skulle springa och hoppa längs plattformar upp till toppen där en elak apa stod och väntade – var inte tillräckligt för att imponera på någon.

Hemdatorn SC-3000 blev ingen succé, så Sega gjorde en enklare variant som de döpte till SG-1000.

Sega utvecklade därför SG-1000 II, med en dubbelt så snabb processor, fast utan bättre spel. Vilket ledde till att den försvann från marknaden efter mindre än ett halvår.

Det tredje försöket, Sega Mark III, blev inte heller någon gigantisk försäljningssuccé, men imponerade åtminstone rent tekniskt. Den legendariska 8-bitsprocessorn Z80 var betydligt snabbare än den som satt i Nintendos Famicom och tillät upp till 64 färger på skärmen samtidigt. Något som gjorde det möjligt att bland annat konvertera Segas framgångsrika arkadspel. Med titlar som *Wonderboy*, *Space Harrier* och *Hang On* i bagaget vågade Sega även producera en västerländsk version av konsolen, som döptes till Master System. I ett par europeiska länder gjorde Sega succé, men i USA lyckades Master System bara ta fem procent av den totala spelmarknaden. Trots att Sega både producerade fenomenala originalspel som *Phantasy Star* och *Wonderboy III: The Dragon's Trap*, konverterade arkadsuccéer som *Out Run* och *R-Type* och utvecklade originella tillbehör som 3D-glasögon och rattar. Nintendo var helt enkelt redan för stora. Och ju större de blev desto mer ignorant blev deras chef Hiroshi Yamauchi. Så när Sega började att planera sitt nästa drag kunde de göra det i lugn och ro.

Out Run, *Phantasy Star* och *Wonderboy II* är klassiker. Men de kunde inte rädda Master System.

Mega Drive släpptes i Japan 1988 utan att någon egentligen brydde sig särskilt mycket om det. Visserligen var maskinen överlägsen allting annat på marknaden och de nya arkadkonverteringarna såg imponerande ut eftersom maskinen innehöll samma typ av 68000-processor som flera av Segas arkadmaskiner. Men Nintendo hade just släppt *Super Mario Bros 3* och hade fortfarande ett enormt försprång. Det var inte förrän Sega bestämde sig för att återigen satsa på den västerländska marknaden som TV-spelsvärlden på allvar började att förändras.

I USA döpte Sega om Mega Drive till Genesis och drog igång en enorm marknadsföringskampanj, som till stor del gick ut på att kritisera och håna Nintendo. "Genesis does what Nintendon't" var deras slogan och i annonser i tidningar och på TV förklarade Sega att deras spel var mycket snyggare än Nintendos och att de satsade på genrer som var underrepresenterade till NES. Sega erbjöd även alla tredjepartstillverkare licensavtal som var mindre restriktiva än Nintendos, vilket ledde till att bland andra Capcom och Electronic Arts utökade det redan imponerande spelutbudet med titlar som *Strider* och *John Madden Football*. Och när Sonic the Hedgehog kom rusande som från ingenstans var en hel spelvärld plötsligt övertygad om att Nintendo inte längre var det enda alternativet. Sega hade fått sin välförtjänta revansch, utvecklade bättre och bättre Mega Drive-spel och närmade sig sakta men säkert toppen.

Men någonstans på vägen dit började det att gå snett igen. För att konkurrera ut Nintendos Super NES, som trots allt var tekniskt överlägsen Mega Drive, släppte Sega en CD-ROM-spelare till sin konsol. Tanken var god och spel som *Lunar: Silver Star Story* och *Sonic CD* var bevis på hur bra spel som

Det började att gå utför när Sega släppte Mega CD. Sedan kom 32X och gjorde saken ännu sämre. Neptune släpptes ens aldrig.

gick att utveckla med hjälp av den nya tekniken. Men Mega CD var alldeles för dyr och i princip alla spel som släpptes till den var snygga men näst intill ospelbara. Full Motion Video blev en av de mest hatade speltrenderna och ett seriöst hot mot begreppet spelbarhet.

Mega CD floppade och bara något år senare gjorde Sega nästa stora misstag. 32X skulle uppgradera Mega Drive och göra den nästan lika kraftfull som Sonys kommande PlayStation. Den skulle inte kosta lika mycket som Sonys maskin och därmed göra det möjligt för miljoner Mega Drive-ägare att enkelt och billigt få tillgång till den nya generationens TV-spel. Men så blev det inte. Och under de följande tolv månaderna lyckades Sega avverka halva vårt solsystem i jakten på den ultimata konsolen. Jupiter var en ny kassettbaserad 32bits-konsol, Mars var arbetsnamnet på 32X och Neptune skulle bli en kombinerad Mega Drive och 32X. Till slut bestämde sig Sega för att ge upp alla andra planetinspirerade projekt och satsa hundra procent på Saturn; en helt nyutvecklad maskin av samma kaliber som PlayStation.

När Sonic kom rusande som från ingenstans var en hel spelvärld plötsligt övertygad om att Nintendo inte längre var det enda alternativet.

Problemet var att då var det redan för sent. Alla tredjepartstillverkare hade blivit så förvirrade av Segas alla olika maskiner att de övergick till Sony, medan Segas interna utvecklingsdivisioner hade tvingats att påbörja spelprojekt till så många olika konsoler att de inte fick någon tid över att lära sig att utnyttja all den processorkraft som fanns i Saturn.

Segas val att släppa en konsol som var bättre på att hantera tvådimensionella sprites än tredimensionella polygoner visade sig också vara ödesdigert. Efter att ha sett *Virtua Fighter* och *Ridge Racer* var få spelare intresserade av någonting med färre än tre dimensioner.

På drygt tio år hade Sega tagit sig nästan hela vägen upp till toppen, och sedan rasat tillbaka till samma punkt där de började. I arkadhallarna var de fortfarande kungar, men konsolspelarna som tack vare Mega Drive plötsligt hade insett Segas storhet hade lika snabbt förlorat förtroendet för dem igen. Sega hade somnat om. Men inte utan att börja drömma.

Drömmaskinen

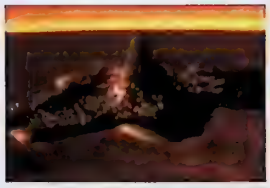
Varken Sony eller Nintendo visade några tecken på att de tänkte släppa någon ny konsol innan millennieskiftet. Vilket gav Sega en ny chans.

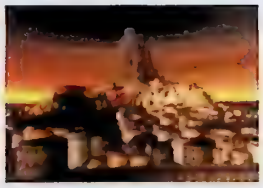
AV TOBIAS BJARNEBY

De vill inte erkänna sitt nederlag och försökte in i det sista att marknadsföra konsolen som någonting helt fantastiskt, men Sega insåg redan efter ett par år att historien om Saturn inte skulle sluta lyckligt. 1996 började rykten kring uppföljaren till Saturn att cirkulera. Enligt ryktet var kodnamnet Dural, efter slutbossen i *Virtua Fighter*. Men det var först i mars 1997 som det bekräftades att en ny Sega-konsol verkligen var under utveckling. Då påstod säkra källor att maskinen, som hade bytt arbetsnamn till Black Belt, skulle vara baserad på VideoLogics grafikchip och att Sega även skulle ha kontaktat Microsoft för att använda sig av deras teknik. Samma sommar erkände Sega att ett avtal med Microsoft var påskrivet. Men bara några veckor senare blev det även officiellt att 3Dfx höll på att producera ett grafikchip åt Sega. Och plötsligt trodde alla att VideoLogic var ute ur bilden. Tills Segas amerikanska VD Bernie Stolar ringde upp 3Dfx för att meddela att deras gemensamma projekt skulle avslutas.

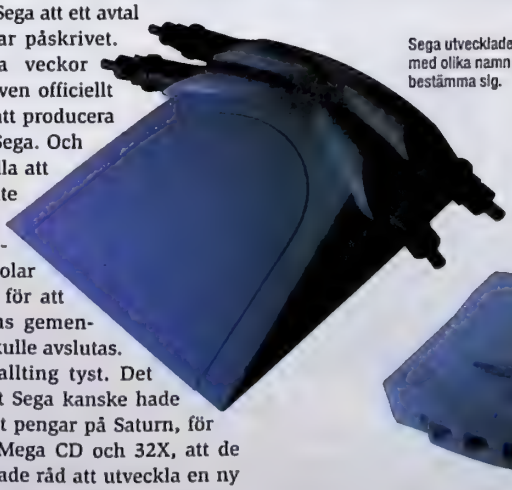
Sedan blev allting tyst. Det spekulerades i att Sega kanske hade förlorat så mycket pengar på Saturn, för att inte tala om Mega CD och 32X, att de helt enkelt inte hade råd att utveckla en ny konsol. Kanske var deras tid som hårdvarutillverkare förbi, kanske skulle de nu ansluta sig till raden av tredjepartsutvecklare, och skriva licensavtal med Nintendo och Sony.

Så var naturligtvis inte fallet. Ett halvår senare spreds ytterligare ett rykte. Den nya Sega-konsolen Katana var under utveckling, VideoLogic och Microsoft var trots allt inblandade, tillsammans med NEC och Hitachi, och maskinen skulle bli den första med en äkta 128-bitsprocessor. Vilket borde innebära att den var minst lika avancerad som Segas fenomenala arkadsystem Model 3.





Yu Suzuki började att producera en första Dreamcast-demo bara tio dagar innan premiärvisningen. Ändå lyckades han imponera på såväl publik som Sega-chefer.



Sega utvecklade många prototyper med olika namn innan de kunde bestämma sig.

Allting visade sig stämma. Förutom namnet. Sommaren 1998 premiärvisade Sega sin Dreamcast. Komplett med en 128-bitsprocessor, ett grafikchip från NEC och VideoLogic, ett operativsystem från Microsoft, ett specialutvecklat CD-format och ett inbyggt modem. Och framför allt bra spel och stöd från de flesta av världens främsta tredjepartstillverkare.

Virtua Fighter 3tb och *Sega Rally 2* var visserligen två ganska givna titlar, men bekräftelsen om att de skulle konverteras till Dreamcast gav många arkadspelare två starka skäl att köpa konsolen. Mindre väntat var att Yuji Naka och hans Sonic Team redan var nästan färdiga med Sonics stora comeback-spel *Sonic Adventure*. Fast den största överraskningen av alla stod Yu Suzuki för. Efter att ha ägnat 15 år av sitt liv enbart åt att designa arkadspel tillsammans med sin utvecklingsdivision AM2 – som är den mest framgångsrika arkaddivisionen i världen – skulle han för första gången utveckla ett spel enbart för en konsol. Sega hade gett honom obegränsat med pengar och personal för att han skulle se till att *Shen Mue* förändrar vårt sett att se på TV-spel.

Senare visade det sig att Capcom hade en tredje del i *Resident Evil*-serien under utveckling till Dreamcast, och att Namco skulle konvertera arkadspelet *Soul Calibur* och få Japans speltidningar att utse Dreamcast-versionen till det bästa beat 'em upspelet någonsin. ▶

Alla utvecklares enorma intresse för Dreamcast har sina naturliga skäl. Ännu existerar varken Sonys PlayStation 2 eller Nintendos Dolphin mer än i teorin, medan Dreamcast har varit verklig i över ett år. Den är betydligt mer lättprogrammerad än Saturn och mer kraftfull än en PlayStation och en Nintendo 64 tillsammans.

– Den är till och med bättre än Model 3, försäkrar Yu Suzuki. När vi planerade Dreamcast ville vi försäkra oss om att enkelt kunna konvertera Model 3-spel till den. Och jag vill påstå att vi har uppnått det målet.

Det spekulerades i att Sega kanske hade förlorat så mycket pengar på Saturn, för att inte tala om Mega CD och 32X, att de helt enkelt inte hade råd att utveckla en ny konsol.

– Dreamcast är dessutom väldigt enkel att programmera, eftersom allting redan finns i den. Man förstår sig på den även om man inte är en extremt duktig spelutvecklare. Den första demo vi gjorde till konsolen såg ut som någonting ett team av välutbildade grafiker skulle ha gjort för mellan 10 och 20 miljoner yen (700 000–1 400 000 kronor). Vi var fyra personer och producerade den på tio dagar.

Bit för bit

Det är svårt att förstå hur en konsol fungerar inuti, det får man inte lära sig på biologin. Här kommer en förklaring av Dreamcasts tekniska faciliteter och bilder av maskinen i genomskärning. Bara att börja dissekera.

AV EDGE – ÖVERSÄTTNING & BEARBETNING: LOVISA LUNDSTRÖM

Hitachi SH4 CPU — 1

Hitachis huvudprocessor är inte specialutvecklad enbart för Dreamcast, men levererar en imponerande prestanda. Genom att den använder RISC-design har den 200 megahertz starka processorn fått rykte om sig att vara kapabel till beräkningar som är fyra gånger mer avancerade än vad en Pentium II klarar av. Kanske är det mest talande särdraget det att SH4 kan beräkna 1.4 GFLOPS jämfört med arkadoriginalet av *Ridge Racer* som bara klarade 0.4 GFLOPS. Ytterligare fakta värda att notera är att SH4 redan från början designades för att fungera tillsammans med operativsystemet Windows CE som Dreamcast använder.

NEC/VideoLogic PowerVR CLX1 grafikchip — 2

Designat av Englands-baserade VideoLogic och tillverkat av elektronikjätten NEC. CLX1 (även känt som PowerVR 2DC) står i nära relation till den nya generationens PowerVR-grafikkort till PC.

Hårdvarans kännetecken inkluderar fullständig anti-aliasing-effekt (som innebär att pixlar suddas i kanten för att förhindra alltför dramatiska skillnader mellan två färgområden), dim-effekt, realistisk ljussättning, bump-mapping, filtrering och komprimerade texturer. Även om Sega hävdar att Dreamcast kan hantera fyra miljoner polygoner i sekunden, är det bara halva den siffran som krävs för en verklighetstrogen upplevelse.

Yamaha AICA ljudchip — 3

Kapabel till 64-kanaliga utgångar, plus DSP-effekter som inkluderar eko. AICA-chipet stöder också 3D-ljudeffekter om det kopplas samman med ett passande surround-ljudsystem.

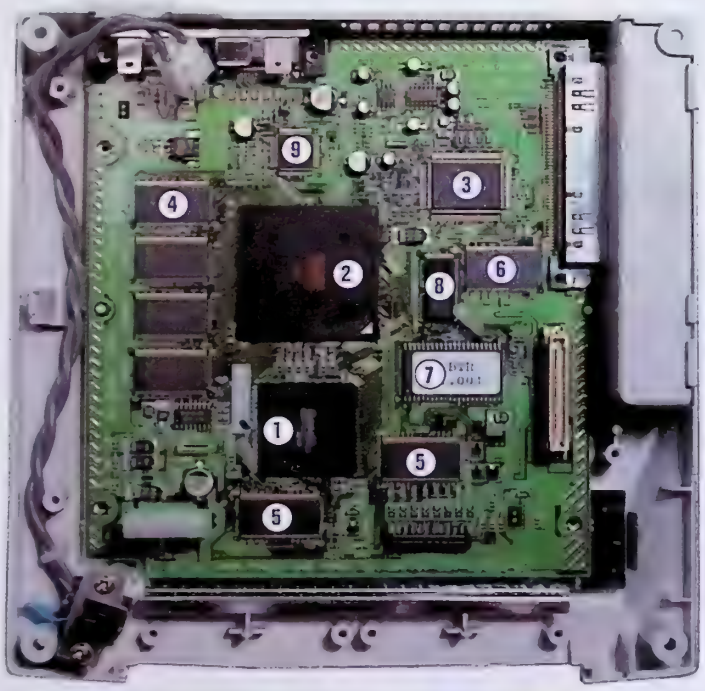
Med kraften från Yamahas chip kommer det att vara möjligt för spelmusiker att gå vidare från CD-ljud till mer interaktiv musik.

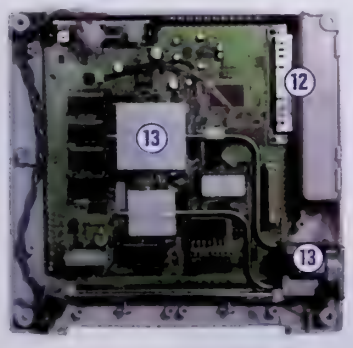
16 megabyte huvudminne (RAM) — 4

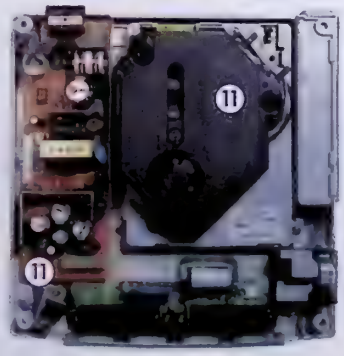
Medan priset på komponenter fortsätter att sjunka så har mängden RAM (och även ROM som används i Nintendo 64-kassetter) ökat inom konsolteknologin. Dreamcast har tilldelats åtta gånger mer minne än PlayStation med sina 2 megabyte.

8 megabyte videominne (VRAM) — 5

Precis som i PC-inkarnationen, behöver PowerVR CLX1-chipet en hel del minne för att fungera. För det ändamålet har Sega utrustat Dreamcast med ytterligare 8 megabyte ändamålsenligt VRAM som kan användas antingen med eller utan komprimerade texturer. Det senare tillåter uppenbarligen att större antal texturer på skärmen.







Huvudbilden ovan visar Dreamcast så som maskinen ser ut när den är avklädd ända in till skelettet. Det mest påfallande särdraget är den huvudsakliga grafikprocessorn, VideoLogic-utvecklade CLX1, men det är också intressant att se den lilla Katana-stämpeln på kortsidan av moderkortet och andra komponenter. På den mindre bilden till vänster syns enheten utrustad med sitt vätskebaserade kylsystem, monterat på värmeabsorberande plattor. Systemet är anmärkningsvärt stabilt tack vare sin oberoende konstruktion. Slutligen visar den mindre högra bilden Dreamcast-maskinen med alla sina komponenter, inklusive GD-ROM-spelare (**10**) och krafttransformator (**11**). Dessutom är kontrollportarna monterade på ett separat kretskort, tillsammans med ett uppladdningsbart lithium-stödbatteri till Flash RAM (**8**). Dreamcasts ansedda invändiga arkitektur är en tydlig avstamp bort från den teknologiska djungel som Saturn stod för.

2 megabyte ljudminne — 6

Den här separata minnesbanken tar Dreamcasts ljudsystem till samma nivå som många ljudkort till PC.

Boot ROM — 7

Innehåller grundläggande systeminformation till Dreamcasts startrutin. Även känt som BIOS.

128 kilobyte Flash RAM — 8

Används för lagring av definierbar användarinformation på låg nivå. Såsom datum och tid.

Video encoding processor — 9

Standardupplösningen i Dreamcast-spel är 640x480, vilket är den högsta möjliga på dagens TV-apparater. Genom att använda en VGA-adapter blir det möjligt att utnyttja PC-skärmar för att visa Dreamcast-spel. I Europa stöder systemet också standarder som S-Video och SCART.

GD-ROM-spelare — 10

I ett försök att hindra amatörpirater från att använda CD-brännare har Sega valt en Yamaha-utvecklad GD-ROM-spelare som kan lagra 1 gigabyte datainformation. Det gör den inkompatibel med vanliga CD-ROM-spelare. Det låter imponerande att en GD-ROM är sex gånger så snabb som PlayStations CD-ROM, men den har å andra sidan 26 megabyte sammanlagt minne att ladda, till skillnad från PlayStations 2 megabyte.

Strömförsörjning — 11

En modulkonstruktion gör det möjligt för Dreamcasts strömenhet att enkelt lokalisera sig. Enheten ansluter sig helt enkelt till moderkortet via en stor multipinanslutning.

Modem — 12

Till den japanska marknaden levereras Dreamcast med ett 33.6-modem, vilket betyder att det kan överföra 33.6 kilobyte i sekunden. Sega of America utannonserade nyligen att de avser att släppa maskinen med en 56.6-modem och i Europa kommer en ett 33.6-modem att användas. Tack vare konsolens modula design kan modemet uppgraderas i framtiden.

Vätskebaserat kylsystem — 13

På grund av de höga arbetstemperaturerna i Dreamcasts huvudprocessor och grafikchip har Sega valt att utrusta maskinen med ett ledningssystem som leder renat vatten över chipen till en värmeväxlare. Om den yttre ventilationsöppningen skulle bli blockerad så att systemet överhettas, går en värmekänslig säkring som ser till att maskinen stängs av automatiskt.

Nödvändigt ont

Till varje ny maskin som släpps lanseras alltid ett antal tillbehör. De är ofta dyra, men kan samtidigt ge spelandet en ny dimension. Så för den som vill ha total kontroll blir tillbehören helt enkelt ett nödvändigt ont.

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Vad vore mobiltelefonen utan handsfree-tillbehör, vad vore hamburgaren utan pommes frites, vad vore TV:n utan fjärrkontroll, vad vore My Little Pony utan stall? Det vore tråkigt. För lite av charmen med att köpa nya saker är ju att man sedan kan fortsätta att komplettera med en massa tillbehör. Ju fler tillbehör desto bättre.

Dessvärre är inte alla tillbehör alltid absolut nödvändiga utan ofta ett sätt för företag att tjäna mera pengar på en vara som egentligen inte är helt komplett om den är ensam. Och gemensamt för de allra flesta tillbehör är att man klarar sig bra utan dem men får lite roligare med. Ett undantag är dock de tillbehör som man tvingas att köpa för att standardutrustningen till exempelvis en TV-spelskonsol har uppgraderats och det blir omöjligt att spela vissa spel utan till exempel Rumble Pak. Vi har kollat upp de tillbehör som kommer till Dreamcast.

Handkontroll — 1

Handkontrollen är det enda tillbehör som man får på köpet när man investerar i en Dreamcast-maskin. Den lilla rymdskeppsliknande kontrollen är i samma färg som sin mamma maskinen, lätt, och en utvecklad version av Saturns analoga kontroll. På ovansidan finns de fyra vanliga knapparna, en startknapp samt en analog och en digital styrfunktion. På kontrollens framsida finns plats att stoppa in två VMU-enheter med minneskortsegenskaper, och på kontrollens undersida finns två analoga avtryckare på varsin sida.

Arkadkontroll — 2

Det kommer att vara möjligt att köpa en arkadkontroll till Dreamcast. Det platta manöverorganet är utrustat med en joystick som lämpar sig för beat 'em up-spel och kan kanske vara till nytta för dem som vill få den ultimata arkadupplevelsen tillsammans med spel som *Virtua Fighter 3tb* och *Soul Calibur*.

Ratt — 3

Att spela bilspel utan ratt är som att sätta på motorn på en segelbåt. Det förtar lite av känslan. Anledningen till att Segas arkadbilspel har blivit så populära beror väl också till viss del på att de har styrts med hjälp av en verklighetstrogen ratt. *Sega Rally 2* gör den redan betydelsefull och om helgalna arkadtiteln *Crazy Taxi* konverteras till Dreamcast kan det här tillbehöret bli ett måste för alla bilspelsfanatiker.

Tangentbord — 4

Många var efter utannonseringen om ett modem till Dreamcast skeptiska till hur det skulle kunna gå att använda maskinens Internet-anslutning utan ett tangentbord. Men Sega ger nu svar på tal. De erbjuder alla Dreamcast-användare ett tangentbord. Hittills har Sega inte sagt ett pip om att en mus skulle kunna komplettera tangentbordet, men det verkar ganska troligt att även en sådan adderas till kontrollpanelen.

Ljuspistol — 5

För att man ska få in den rätta känslan när man sänker rymdskepp eller siktar på zombier, lanserar Sega en ljuspistol till sin nya konsol. Tillbehöret fungerar på samma sätt som de konkurrerande bolagens liknande vapenarsenal men är mer högteknologiskt designad och påminner mer om en rymdinspirerad pistol än en puffra i dess vanliga bemärkelse.

Fiskespö — 6

Om man inte vill döda riktiga fiskar men ändå tycker att fiska är en spännande sport är det virtuella fiskespöt och fiskesimulatorn *Get Bass* ett alternativ. Till skillnad från det spö som arkadversionen av spelet var utrustad med medföljer ingen riktig fiskelina, men spelandet får ändå mer känsla än vad det hade fått med en vanlig handkontroll.

VMU — 7

Det minsta men kanske mest användbara tillbehöret till Dreamcast är det virtuella minneskortet VMU, som står för Virtual Memory Unit. Den pyttelilla enheten väger bara 45 gram, är 47x80x16 millimeter och drivs av en 8-bitsprocessor. Skärmen kan bara hantera två gråtoner och ljudet hörs i mono.

När Sega skulle utveckla ett minneskort till Dreamcast följde de Sonys PocketStation-exempel och satte skärm och knappar på det för att kunna utöka användningsområdena. Till följd av det kan man på VMU föda upp små virtuella keldjur i samma genre som *Tamagotchi* och *Pokémon*. Enheten har också kapacitet att spara data som e-mailadresser och Internet-länkar.

När man har satt in minneskortet i handkontrollen är den lilla skärmen synlig genom ett fönster för den spelare som håller i handkontrollen. Förhoppningsvis kommer spelutvecklare att dra nytta av detta genom att tillhandahålla särskilda individuella fakta utöver den vanliga sparfunktionen.

Segas dröm är att Dreamcast-spelare ska bära med sig VMU överallt, och utnyttja alla dess möjligheter.

”Vi har varit väldigt noggranna med att ta reda på vad vi gjorde som var rätt och vad som var fel. Och vi kom fram till att det var problem som vi kunde lösa. Sony är ju inte heller till hundra procent perfekta, eller hur? Så för tillfället tror vi att vi kan tävla med dem.”

Drivkraft

Segas föryngring kan tillskrivas två faktorer: Dreamcast och den här mannen, företagets VD Shoichiro Irimajiri.

AV EDGE – ÖVERSÄTTNING & BEARBETNING: LOVISA LUNDSTRÖM

Till följd av en framgångsrik karriär på en av Hondas bilavdelningar har Shoichiro Irimajiri blivit engagerad av Sega för att leda företagets pånyttfödelse. Shoichiro Irimajiri tror passionerat på Dreamcasts potential och har en personlighet som är tillräckligt stark för att återvinna stödet från Sonys trogna samarbetspartner Namco. Shoichiro Irimajiri är mannen bakom Segas nya sinne för energi. Här berättar han om förnyade strategier i Saturns kölvatten.

Vilken tror du är den stora skillnaden mellan Sega så som det ser ut idag och om det såg ut precis innan releasen av Saturn?

– Teknologin är ju uppenbarligen helt annorlunda. I den här branschen förändrar fyra eller fem år väldigt mycket. Dreamcast är mer än 30 gånger mer kraftfull än Saturn, så det är ju väldigt tydligt att maskinen är komplett annorlunda. Men den största skillnaden är inte teknologin utan vårt sätt att tänka. När vi startade projektet med Saturn var vi inte ett konsumentorienterat företag, även om vi hade stora framgångar med Mega Drive i USA och Europa. Sega-kulturen uppkom huvudsakligen tack vare arkaddelen. När vi började att arbeta med Saturn var vi inte redo att ta oss an konsumentbiten och det resulterade i en fruktansvärd upplevelse. Så genom att se tillbaka på de erfarenheter vi fått av Saturn har vi lärt oss en hel del om användarmarknaden, och med den vetskapen och de misstag vi har gjort tidigare kan jag säga att vi är till hundra procent redo att gå in på konsumenternas marknad med Dreamcast.

Varför tror du att västerlänningarna inte tog emot Saturn på samma sätt som de tog emot Mega Drive?

– Tidigare var den japanska, den amerikanska och den europeiska marknaden styrd på helt olika sätt. Den japanska marknaden kontrollerades huvudsakligen av Segas japanska högkvarter, och i Japan blev Sega aldrig framgångsrika med Mega Drive. I USA och Europa styrdes Sega of America och Sega Europe av lokala förmågor och de kände till marknaden under 16-bitsperioden. Men på grund av att vi gjorde flera missar innan vi påbörjade lanseringen av Saturn, särskilt med 32X, var det svårt att bygga upp förtroendet i väst. I Japan har vi haft vissa framgångar med Saturn, vi har hittills sålt fem miljoner enheter. Så jämfört med hur Mega Drive gick i Japan var Saturn-försäljningen framgångsrik. I Japan har vi växt gradvis, och nu är vi redo.

Tror du verkligen att Sega kan bli så stort som varumärke som det en gång var?

– Just nu är varumärkets image förmodligen skadad, allvarligt skadad, på grund av Saturns nederlag, och vi måste göra allt vi kan för att reparera det. Situationen är till viss del densamma i Japan och det är det som är anledningen till vår väldigt ovanliga TV-reklam. Att från vår sida leverera den typen av drastiskt budskap, tillsammans med alla de verkligt bra spelen från Sega, tror vi kan reparera de skador som är skedda. Men vi inser förstås att vi måste göra allt som står i vår makt inför releasen av Dreamcast i Europa och USA från och med nu.

Har du någonsin varit nära att ge upp konsumentmarknaden när det har gått så bra för Sony?

– Det är en svår fråga. Självklart har vi varit under hård press eftersom Sony är ett stort namn, men vi har också varit väldigt noggranna med att ta reda på vad vi gjorde som var rätt och vad vi gjorde som var fel. Och vi kom fram till att det var problem som vi kunde lösa på egen hand. Och Sony är ju inte heller till hundra procent perfekta, eller hur? Så för tillfället tror vi att vi kan tävla med dem.

Varför tror du att Sega har blivit mer framgångsrika med arkadspel än med konsolspel?

– De största fördelarna som vi har haft av vårt arkadsystem är de individuella spelhallarna. Vi har nästan tusen arkadhallar bara i Japan. Vi har fått mycket information från den verksamheten, och gensvar är den bästa drivkraften för våra utvecklingsteam. Dessutom kan vi ta igen det vi har investerat i arkadtitlarna genom att sälja arkadmaskiner och den tillhörande

mjukvaran genom verksamheten. Så för oss är det en stor fördel; vi kan investera mycket pengar i att utveckla arkadmaskinerna och mjukvaran eftersom vi har underlaget och infrastrukturen att införliva arkadmaskinerna och mjukvaran i vårt eget företag. Och lyckligtvis har vi mycket talangfullt ungt folk, skapare och ingenjörer i vår arkaddivision som inte direkt byggdes upp på en dag. Det tog lång tid, kanske tio år.

Hur splittras arbetet av de två olika systemen arkadspel och konsolspel?

– Ja, vi måste ju titta på det som ges ut på konsolmarknaden. Det blir mer och mer kraftfullt, så arkadsidan har fått hård press på sig från kundernas sida, som vill veta skillnaden mellan TV-spel för hemmabruk och arkadspel. Så på arkadsidan måste de göra så att spelen skiljer sig från köpspelen. Samtidigt måste vi för att kunna använda samma uppbyggnad av spelen på arkadsidan, med Naomi, använda likheterna och förbindelselänkarna från arkad till konsument. Så vår strategi är differentiering men också samarbete mellan arkad- och konsolsidan.

Hur ska du realisera den strategin?

– Den grundläggande skillnaden mellan arkad och konsol är att spelandet på en arkadmaskin varar mellan tre och fem minuter, så det är som en väldigt kort distans, en spurt. Ett konsolspel med 10, 20 timmar är nästan som ett maraton. Så de grundläggande kännetecknen är olika, men vi kan använda karaktärerna, spelkontrollen, program, och de fundamentala scenarierna på båda sidorna, fast då måste vi samtidigt differentiera. Så en sak som vi måste tänka på är att vi med arkadspel kan använda mycket utrymme och mycket specialutrustning som joysticks och pistoler, och dessutom stora skärmar, multiskärmar och ljudteknologi, allt. Våra arkadteam utvecklar all sorts utrustning och även multiskärmsystemen, som man kommer att kunna se i nya arkadspel inom ett år.

Vad tycker du personligen är Segas viktigaste kvaliteter idag?

– Alla! På arkadsidan har marknadsföring och reklam inte varit så viktigt. Förr var arkadbranschen som, okej, vi har utvecklat den här maskinen, den är bra, så sälj den. Men jag tror att vi nuförtiden även på arkadsidan måste tänka på hur viktigt det är med marknadsföring och reklam.

"Vår arkaddivision byggdes inte direkt upp på en dag. Det tog lång tid, kanske tio år."

Hur svårt var det att samordna NEC:s och Microsofts intressen när ni skapade Dreamcast?

– När vi bestämde oss för att satsa på Dreamcast-projektet började vi på mjukvarusidan, och tog hänsyn till vilken typ av titlar spelskaparna skulle vilja utveckla i framtiden, parallellt med information om hur projektet skulle utformas. Efter det försökte vi att komma fram till vilka företag som skulle vara de bästa för oss att använda vid utvecklandet av CPU, grafikchip, ljudchip och även operativsystem. Så vi kontaktade flera företag, och på vissa plan samarbetade vi parallellt med flera olika, och genom att göra så kunde vi bestämma vilka företag vi slutligen skulle alliera oss med, och det var NEC, Hitachi, Yamaha och Microsoft.

Hur kände de inför ett samarbete med Sega efter Saturn?

– De japanska komponentfabrikanterna har varit väldigt starka på minnesmarknaden, men inte så starka på CPU och ASIC-marknaden, och när de försökte att hitta ett sätt att sälja sina processorer upptäckte de att en spelkonsol kunde vara det bästa sättet för dem. Hitachi har en väldigt bra relation med oss, de tillhandahöll SH2 till Saturn, och genom att göra det kom SH-serien igång. Så ända från starten har de haft stort förtroende för att Dreamcast är den rätta vägen för dem. Och vi har arbetat med många grafikchipföretag men VideoLogic var ett val vi var övertygade om var det bästa. Vi undersökte vilket som skulle kunna åstadkomma den bästa prestandan och vilket som skulle vara det bästa grafikchipet kostnadsmässigt. NEC hade redan beslutat att de skulle gå in starkt på ASIC-marknaden. De har tidigare tillhandahållit grafikchip till Nintendo och kan den här marknaden väldigt bra, så ända från början har de varit väldigt glada att över att kunna hjälpa oss. Så det är inga problem.

Hur viktiga är tredjepartsutvecklare för Sega nu? Och hur har det varit att prata med dem efter Saturns förluster i väst?

– I Japan och i resten av världen har tredjepartstillverkarna utvecklat titlar till PlayStation och Nintendo 64,men de vet att de redan har nått gränsen för vad som är möjligt med de maskinerna. Därför finns det så många fall där skapare har velat utveckla ett nytt spel men blivit väldigt frustrerade eftersom de inte kan uttrycka alla de känslor och bilder som de vill på grund av den begränsade tekniken. Det är anledningen till att spelkonsolerna under flera år har förändrats. Och nu är rätta tillfället för alla, oss och spelskaparna, att släppa Dreamcast. Den kan öppna dörrar för dem, de kan skapa komplett nya koncept genom att använda Dreamcasts prestanda. Från starten var utvecklarna jätteupphetsade över att få utveckla spel till Dreamcast, men problemet låg hos ledningen för de tänker ju alltid i ekonomiska banor. Så först tvekade de, men tack vare all press från utvecklarna inom de här företagen blev de till slut väldigt samarbetsvilliga. Just nu är tredjepartstillverkarna väldigt ivriga.

Hur påverkas Sega av PlayStation 2?

– Jag tror att de får fördelar med att släppa sin maskin ett år senare, men det är normalt i den här branschen. Samtidigt kommer vi att ha ett års försprång, vilket också är en stor fördel. Vi kan använda ett helt år till att få ut många av våra maskiner på marknaden.

Vilken typ av mjukvara tror du att Dreamcast-ägarna kommer att vara mest intresserade av?

– Dreamcast har designats för att kunna erbjuda stor variation i spelen. Vi kan med lätthet konvertera de mest avancerade arkadtitlarna till maskinen, så det kommer att förekomma många heta arkadtitlar, vilket är en fördel. Samtidigt är Dreamcast designad för att tillhandahålla uttrycksfullhet i filmkvalitet, så rollspel kan utvecklas helt i 3D, med häpnadsväckande ljud och specialeffekter. Jag tror att rollspel kan komma att bli en stor spelgenre till Dreamcast. På samma gång tror jag att små utvecklare som är vana vid de väldigt ovanliga PC-titlarna, inte spel i dess rätta bemärkelse utan interaktiva titlar, genom att använda Windows CE kommer att tycka att Dreamcast är lättillgänglig. Utvecklare kommer att skapa väldigt annorlunda spel, särskilt när de kan använda nätverkskapabiliteten. Vi förväntar oss många udda titlar som kommer att vidga spelarnas vyer.

Betyder det att du tror att Dreamcast kan förändra TV-spelen?

– Det är det primära målet med Dreamcast. Vi vill få fler vanliga människor, och inte bara de fanatiska spelarna, att uppskatta spelandet. Det är vårt slutgiltiga mål.

Slutligen, du verkar vara en person som alltid har ett skämt på lut. Hur kommer det sig?

– Jag tycker att Sega ska vara ett underhållningsföretag för 2000-talet, så jag tror att det skulle bli fel om jag alltid var väldigt seriös och de anställda inte tyckte att det var roligt att arbeta för Sega.

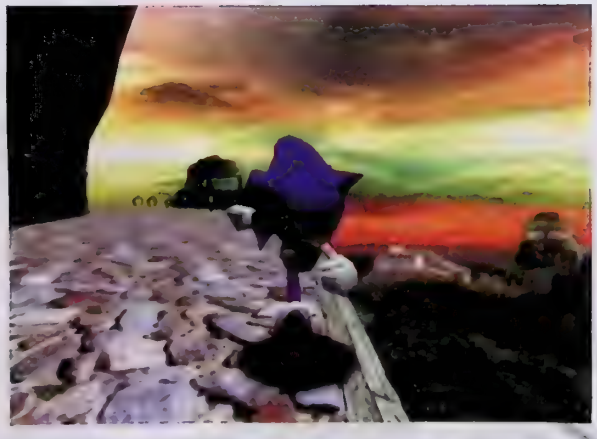
Spelar du spel hemma?

– Väldigt lite. Jag spelade *Sonic Adventure*, men det är väldigt snabbt, så för mig är det väldigt svårt. Men jag tog hem spelet och lät min dotter spela det, och att titta på när hon spelar har nu gett mig mycket gensvar. Ärligt talat så var hon väldigt överraskad, och hon uppskattade spelet. Det var väldigt trevligt. Jag gillade spelet fast jag bara tittade på när hon spelade det. ■

Bara en

Splitternya Dreamcast och klassiska Sonic the Hedgehog är ett team. Gemensamt ska de frälsa TV-spelsvärlden till Sega-ismen. Deras enda budskap är att det måste gå så fort som möjligt. Och med det hoppas de kunna springa om konkurrenterna.

Av Lovisa Lundström



Sonic Adventure är ett av Segas bästa försäljningsargument. Det är som ekologisk mjölk lockar miljövänliga, som Volvos säkerhet lockar småbarnsfamiljer, som nya klädmärken lockar modeoffer, som bingo lockar pensionärer, som åldersgränser lockar de som är för unga. *Sonic Adventure* ska inbjuda köparna till Dreamcast och dess renderade drömvärld. Och det är ingen tvekan om att det kommer att fungera. Det kommer att bli lika svårt för TV-spelsfanatiker att säga nej till Sonic som det är för folk som bantar att säga nej till Magnum, eller som det är för ett Backstreet Boys-superfan att säga nej till ett backstagepass.

Var är bromsen? Det går undan när Sonic drar på sig gympadojjorna för ingen vet vilken gång i ordningen. Men vid det här laget borde han ha blivit erbjuden både en personlig tränare, spons från Nike och en gratis livstids förbrukning av energidryck. Vad som även är tydligt är att han och hela hans värld har fått en grafisk ansiktslyftning. I TV-spelsbranschen åldras stjärnorna fort och efter åtta år borde Sonic se lite sliten ut tycker man. Men väldigt schysst ljussättning och skarpa färger får den blå igelkotten med punkfrisyr att se lika uppiggande retuscherad ut som rockmormor Cher.

Att spela *Sonic Adventure* skulle kunna beskrivas som att vakna på morgonen och frisyren bara är jättesnygg, att göra ett vinnande fotbollsmål och lära sig simma på samma gång. Det känns väldigt bra.

Spelet består av tio banor. De är väldigt varierade och känns milslånga, fast inte på det negativa sätt som när man har kollat fel på orienteringskartan utan snarare som när man upptäcker en oändlig, öde och fantastisk strand. För att spelet ska bli fullbordat krävs att man har klarat banorna med alla de sex olika spelkaraktärerna som en efter en blir tillgängliga ju längre man kommer i spelet. De andra karaktärerna är Dr Robotniks krigsrobot E-102, violetta kattjockisen Big, Sonics wannabeflickvän Amy, rödhåriga Sonic-rivalen Knuckles och Sonics största fan, ekorren Tails.

Det kanske låter som att det skulle kunna bli enformigt att spela varje bana sex gånger, men Sega har löst problemet genom att förändra banornas upplägg beroende på vilken karaktär man spelar med. De påverkas alltså av respektive karaktärs person-

FORMAT ——— Dreamcast
SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Sega
UTVECKLARE ——— Sonic Team

vinner

lighet och tekniker. Sonics styrka är att han är snabbare än en dopad Ben Johnson, kan attackera fienden med dubbelhopp och snurra runt och upp och ner i loopar och rondeller. E-102 är den första vapenutrustade karaktären i ett Sonic-spel någonsin, och hans målsökande artilleri kan vara användbart vid slagsmål. Big är nyanställd hos Sonic och sysselsätter sig gärna med att fiska. Därför är han utrustad med ett metspö. Amy är romantisk och väldigt energisk. Men hon är inte så snäll som hon ser ut i sitt rosa hår. Amys starka vilja och hennes hammare är inte att leka med. Räviga Knuckles gillar mest att gräva och Tails har som namnet antyder två svansar som han kan använda som propeller och flyga med. Anmärkningsvärt i *Sonic Adventure* är att alla karaktärerna har fått talförmåga.

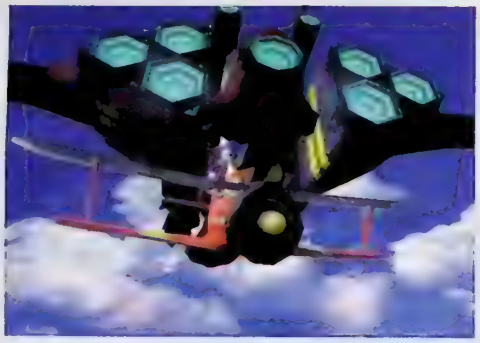
Sedan det första Sonic-spelet släpptes 1991 har serien sålt i 14 miljoner exemplar världen över. När det blev dags att utveckla *Sonic Adventure* ville Yuji Naka, chef för Sonic Team, att de skulle testa någonting lite annorlunda. Eftersom de redan hade smygprovat 3D-konceptet i *Nights* och *Sonic Jam* tog de beslutet att ta steget fullt ut på Dreamcast-maskinen. *Sonic Adventure* känns trots att det är tredimensionellt klart sammankopplat med sina föregångare tack vare spelupplägget. Det bygger på det klassiska konceptet att samla ringar i en fasansfull hastighet. Och hade man inte svindel förut får man det definitivt när man spelar *Sonic Adventure*. Sonic rusar hals över huvud fram på hisnande höga broar som hänger fritt i luften, vindlande bergsvägar och längs med väggarna på skyskrapor som når nästan ända upp till himlen. Grafiken är helt otrolig och man blir mäkta imponerad av miljöerna som ibland nästan har en filmiskt futuristisk *Femte Elementet*-känsla, ibland utspelar sig på soliga strandpromenader med palmer och oceanblått vatten och ibland i grönlövade *Tomb Raider*-grottor.

Banorna är varierade på så vis att de är olika uppbyggda. Somliga går så snabbt att det nästan känns som att det är ett racingspel man spelar. Andra är mer *Super Mario 64*-lika, som små lite långsammare plattformsäventyr där man ska leta efter saker och ta sig från en punkt till en annan. Det finns även en flipper-inspirerad bana där spelkaraktären förvandlas till flipperkula och far fram och tillbaka i ett stort kasinos olika blinkande spel.

Spelet består av tio banor. De är väldigt varierade och känns milslånga, fast inte på det negativa sätt som när man har kollat fel på orienteringskartan utan snarare som när man upptäcker en oändlig, öde och fantastisk strand.

Banan går ut på att man ska samla på sig så mycket pengar att man kan ta sig vidare.

Som sagt är *Sonic Adventure* inte helt oväntat ruskigt snabbt. Ibland blir det dessvärre mer till en nackdel än en fördel, då man inte har en chans att se vad som händer och därmed lätt förbiser någon bit på vägen. En miss är till exempel att det händer att karaktärerna inte interagerar helt korrekt med omgivning- ▶



Sonic rusar hals över huvud fram på hisnande höga broar som hänger fritt i luften, vindlande bergsvägar och längs med väggarna på skyskrapor som når nästan ända upp till himlen.

arna. För att komma upp i maxhastigheter som de i *Sonic Adventure* har utvecklingsteamet tvingats skära ner lite på andra inslag i spelet. Exempelvis så är vissa bakgrunder bara i platt 2D.

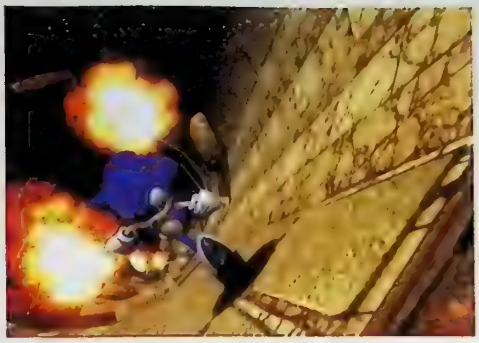
Som utvecklingsprojekt har *Sonic Adventure* jämförts med produktioner som *Super Mario 64* och *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Över 50 grafiker har jobbat med spelets utseende och ett dussin musiker har arbetat fram musiken. Spelet hade inte gått att göra till någon annan konsol än Dreamcast på grund av att det kräver så mycket tekniska finesser. Samtidigt blir *Sonic Adventure* till en utmärkt demonstration av den vita maskinens enorma kapacitet.

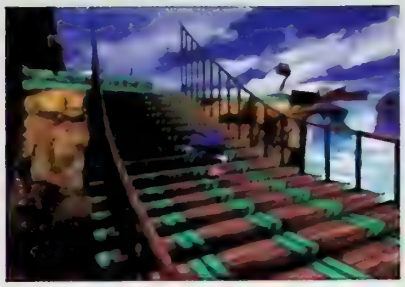
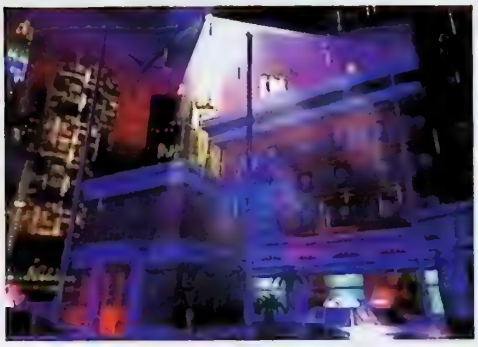
Som i tidigare föreställningar kämpar Sonic mot den elake Dr Robotnik, som den här vändan har skapat ett förfärligt vidunder, Chaos. Trots att spelets uppbyggnad är linjär till strukturen blir det aldrig enahanda. Det finns två centrala utgångspunkter i spelet, Station Square och Mythical Ruin, som i sin tur öppnar nya vägar till banorna. Men det är här som handlingen förs framåt, och där man får forska lite för att klura ut vad man ska göra härnäst.

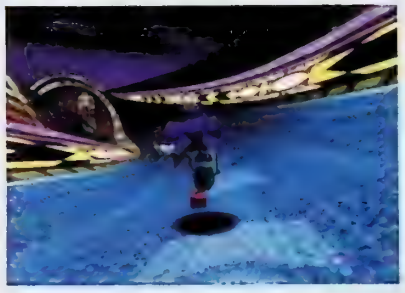
Sonic Adventure inleds med en första duell med Chaos. Sedan kastas man rakt in i äventyret på den första banan, Emerald Coast. Här rusar Sonic huvudstupa framåt i sanddyner, mellan palmer, över bryggor och under broar. Plötsligt dyker en späckhuggare upp i vattnet och grafiken fullkomligen blixtrar, men ibland känns det mer som uppvisning än som rent spelande. Lite för långa sekvenser styr Sonic sig själv. Han flyger genom klar luft genom solens reflexer, han fladdrar fram i vindens hastighet och han studsar mellan gummisnoddar. Då kan man inte styra honom alls, utan bara låta sig hänföras av spelets utseende som också är dess främsta styrka. *Sonic Adventure* rullar på med hela 60 bilder per sekund.

Ljussättningen är i realtid, det vill säga dag går ibland över i natt, och stundtals måste Sonic ta sig fram genom dimbanker och halvgenomskinliga moln.

Sonic är snabb, ändå lyckas han aldrig springa ikapp Mario spelbarhetsmässigt. Kanske har det heller aldrig varit meningen att de två ska mötas på en teknisk nivå. Vid ett första test av *Sonic Adventure* ser det ut som att Mario ett bra tag till kommer att hålla ledningen i det här viktiga racet, som många inblandade satsar enorma summor





pengar i. Men när man har spelat spelet med flera av karaktärerna, och klarat ett lite större antal banor, blir det mer tveksamt om Mario verkligen har ett så väldigt stort försprång.

Sonic Adventure hade inte gått att göra till någon annan konsol än Dreamcast på grund av att det kräver så mycket tekniska finesser. Samtidigt blir spelet till en utmärkt demonstration av den vita maskinens enorma kapacitet.

Särskilt tydligt blir det när man upptäcker det hårda arbete Sega har lagt ned på att skapa extension i sitt spel genom att tillhandahålla upplevelsen att besöka Mythical Ruin i två tidseror, med tusen års mellanrum. I den historiska varianten är miljön orörd och vacker, i den framtida versionen när det har växt upp en massa träd, har miljöförstöringen gjort sitt till. Finesser som detta, samt exempelvis att sugas in i en orkan full av virvlande löv, att transporteras med en helikopter över avgrunder och mellan våningar eller att falla handlöst från en utsträckt skyskrapa och att se sig själv försvinna ner mot storstadens blinkande neonljus i nattmörkret, bidrar till att ge *Sonic Adventure* verklig känsla, trots att det är så fantasifullt.

Om man ska nämna några lite sämre sidor av den pigga och piggiga igelkottens nya giv får spelbarheten ett litet minus. Den är inte sämre än i något annat spel i genren, men den är inte heller fullständigt perfekt. Ett fåtal gånger förvirrar kameravinklarna och det uppstår små irritationsmoment som måste betraktas som slarvfel. Kanske beror de på att Sonic Team hade bråttom med att få färdigt *Sonic Adventure*. Men nu är de också först ut med ny konsol och tillhörande paradprodukt och det ligger många fördelar i det. Men rivalerna har tid på sig att finslipa sina produkter närmare perfektionism och även om det kan låta elitistiskt så är det bara en som vinner. ■

...nej tyvärr det är slut!

Att hålla en tryckt prislista uppdaterad är väldigt svårt, spel utgår och tar slut och det spel som var nytt igår är gammalt idag, därför har vi på gameshop vår egen hemsida (www.gameshop.se) som vi uppdaterar dagligen. På hemsidan finns de senaste priserna på nya och bagagnade spel, som du även kan beställa online.

VI HAR SVERIGES BÄSTA INBYTES SYSTEM.
Vi byter spel, beg mot beg, ett mot ett inom samma format märkta med våra klistermärken, för dagens begagnade pris minus 50 kr. Bytena gäller ej PC- och Mac-spel.

PlayStation Paket

1499:-

ord.pris 2146:-

GAME SHOP

T-BANA NÄCKROSEN • RÅSUNDAVÄGEN 157 • TEL: 08-83 14 80 • FAX: 08-730 08 0

KOLM&NORLÉN AB

Nintendo 64 paket

1499:-

ord.pris 2894:-

Vi har även flera fina erbjudanden i vår butik, så kom in till oss på GameShop eller surfa in till vår internet butik.

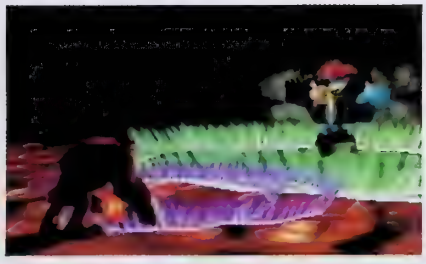
• NORRKÖPING • 011-105 205 • www.gameshop.se • Öppet 365 dagar om året

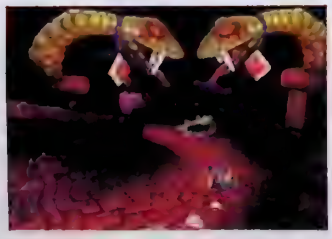
GAME SHOP

Rara spel

Förra året var det bara ett enda spel som slapp ut ur drömfabriken. *Banjo-Kazooie* var visserligen en genomtänkt hit som mottogs med öppna armar av spelarna. Men egentligen var det inte banjobjörnens och hans långnäbbade väns äventyr vi längtade mest efter. Det var tre helt andra spel.

Av Martin Johansson



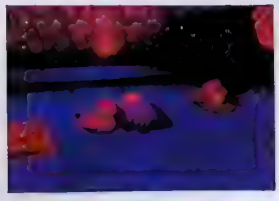


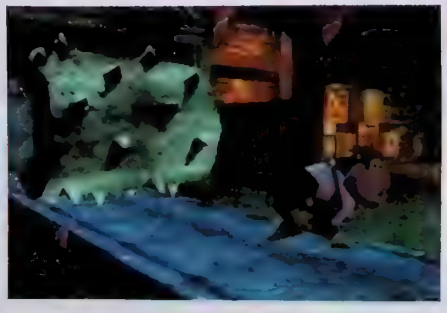
Polygondjungeln som Donkey Kong och hans vänner vistas i är en svåröverträffad tropisk upplevelse. Bananer åt folket!

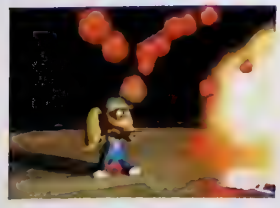
Sakta men säkert håller de tre olika utvecklingsteamen på att avsluta arbetet med *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini* och *Perfect Dark*. I sedvanlig Rare-anda håller de största hemligheterna dolda för varandra. På Rare utövas nämligen något som kallas för intern konkurrens. Teamen på Rare vill hellre knäcka varandra än ett utomstående företag. På så sätt skapas kreativa och framåtsträvande idéer som driver dem framåt. Och som automatiskt tvingar dem att bli extrema perfektionister som inte släpper ifrån sig ett spel förrän det är fulländat.

Bland de titlar som under en längre tid har legat under produktion hos Rare finns *Donkey Kong 64*. Det som för länge sedan var ett monokromt äventyr till Game & Watch har under årens lopp utvecklats till att bli det största tredimensionella plattformsspelet någonsin. Donkey Kong är tillbaka – i en värld som vi aldrig tidigare upplevt. När *Donkey Kong Country* släpptes till Super NES använde sig Rare av en ny grafisk teknik kallad ACM; då lika visuellt revolutionerande som det nya spelet. I och med *Donkey Kong 64* sätter Rare än en gång ny standard vad gäller grafiska upplevelser.

Precis som i det föregående spelet så behöver inte den välkända apan klara sig ensam, utan ackompanjeras av ett gäng välbekanta och okända ansikten; Diddy, Tiny, Chunky och Lanky. Alla karaktärerna är



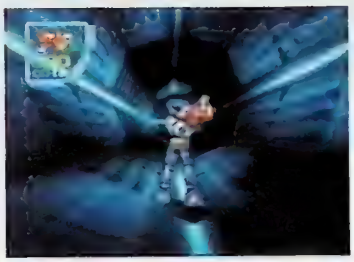


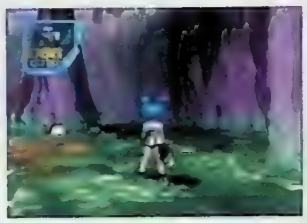


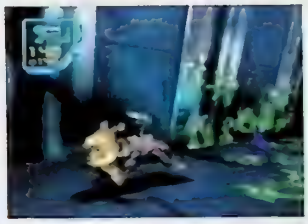
När Donkey Kong Country släpptes till Super NES använde sig Rare av en ny grafisk teknik kallad ACM; då lika visuellt revolutionerande som det nya spelet. I och med Donkey Kong 64 sätter Rare än en gång ny standard vad gäller grafiska upplevelser.

Jet Force Gemini öppnar dörren till en ny intergalaktiskt värld som verkar sakna begränsningar. Jetraketturer genom bergdalar, infiltrering av nattklubbar och bonusbanor med hunden Lupus är bara ett litet smakprov på vad som väntar.

Den nya karaktärsdesignen känns lite underlig, men att den är mer vuxen kan ingen förneka. Rare siktar in sig på ett bredare fält av spelare. Alla ska uppskatta *Jet Force Gemini*.







Det finns gott om variation i *Jet Force Gemini*. Rare har gjort sitt bästa för att spelaren ska slippa tristess.

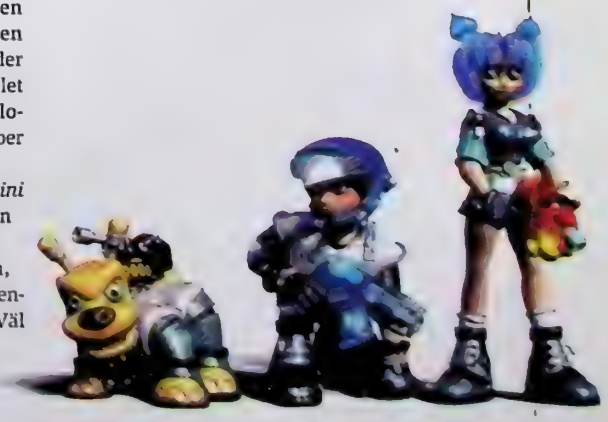
spelbara och har sina egna unika egenskaper som sätts på prov på varje bana. Tack vare dessa egenskaper blir varje bana annorlunda eftersom de kan utnyttja miljön på olika sätt. För att klara hela spelet krävs det att alla aporna används i ett välkoordinerat samspel; inte helt olikt *Banjo-Kazooie*.

Rares apeskapad kommer dessutom att vara det första spelet till Nintendo 64 som inte fungerar utan Expansion Pak. Spelet är helt enkelt för avancerat, inte bara grafiskt utan också innehållsmässigt. Rare har under en längre tid forskat i möjligheterna i det lilla tillsatspaketet och drar nytta av det för att ge spelet mer än bara ett visuellt djup. Som tur är kommer Expansion Pak att följa med spelet när det släpps, förhoppningsvis kostnadsfritt, och kommer på så sätt att installeras i så gott som samtliga Nintendo 64-maskiner.

Rare har under årens lopp gjort många barnvänliga spel. Det finns ett par undantag, men generellt så har det varit spel anpassade för alla åldrar. I *Jet Force Gemini* har Rare tuffat till sig lite. Främst genom att drastiskt förändra karaktärsdesignen, bara ett par månader innan spelet ska släppas. Tidigare så var både hjälten Juno och hjältinnan Vela tämligen små rara rymdkrigare i den mindre storleken. Omvandlingen har gjort dem längre och nu liknar de mer ungdomar än småkids. Den enda har som sluppit att genomgå en kosmetisk förändring är hunden Lupus – han är fortfarande liten och söt.

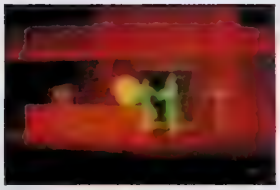
Jet Force Gemini är ett shoot 'em up-spel med rötter i plattformsgenren. Men precis som att *Goldeneye 007* inte bara handlar om att skjuta skurkar, så har det här spelet ett djup som vi tidigare sällan skådat. Rare har under en längre tid fascinerats av den artificiella intelligensen i PC-bomben *Half Life*, och med den inspirationskällan i bagaget kan det inte slå fel. Ett bevis på hur skickligt konstruerad den artificiella intelligensen är i *Jet Force Gemini* manifesteras under de tunga eldstriderna då de insektoida soldaterna reagerar på hur pass mäktig spelaren är. Kraftiga vapen skrämmer lätt bort de blå myrorna, men skulle spelaren ha ont om livspoäng anfaller de i horder. Andra faktorer som ger spelet djup är fiendens rädsla för eld och explosioner, och i vissa fall kapitulerar de och ber om nåd.

Rare stannar inte där. I *Jet Force Gemini* går det bland annat att besöka fienderasen Mizars nattklubb, utklädd till myra. Fienden låter dig röra dig fritt ibland dem, men så fort du börjar att skjuta röjs din identitet och de gör allt för att eliminera dig. Väl inne på nattklubben går det att knata in till arkadhörnet och för Mizar-tokens spela *RC Pro Am*-liknande spel



Att Rare, likt många andra speltillverkare, har sneglat på Ridley Scotts mästerverk *Bladerunner* manifesterar sig i de slitna högteknologiska miljöerna där neonskyltar med kanjitecken lyser upp den regndränkta staden.

Joanna Dark är nästa generations spelhjältinna. Bortom all konstlad attityd och svullna polygoner finns det någonting mer genuint.



Att röra sig bakom fiendens linjer visar inte bara prov på träffsäkerhet; det gäller att ha nerver av stål. För bakom varje hörn väntar en ny fiende.

tillsammans med dina vänner.

Jet Force Gemini öppnar dörren till en ny intergalaktisk värld som verkar sakna begränsningar. Jetraketturer genom bergdalar, hektisk shoot 'em up-action, infiltrering av nattklubbar och bonusbanor med hunden Lupus är bara ett litet smakprov på vad som väntar.

Joanna Dark är nästa generations spelhjältinna. Bortom all konstlad attityd och svullna polygoner finns det någonting mer genuint. För att inte tala som själva spelet.

Perfect Dark är spelet som alla har väntat på. Grunden bygger på spelmotorn till *Goldeneye 007*, som de senaste två åren har genomgått en häpnadsväckande transformering. Grafiken, bilduppdateringen, uppdragen, motståndarna; allt har slipats till perfektion och titeln *Perfect Dark* är passande.

De som har känt sig lite blåsta på att inte få spela Bond, kan luta sig tillbaka och lugna ner sig. *Perfect Dark* har en minst sagt lika appellerande historia som drar spelaren med in i en mörk högteknologisk framtid där en konspiration av intergalaktiska mått håller på att ta form. Joanna Dark, kodnamn Perfect Dark, dras ofrivilligt in i ett uppdrag för att rädda mänskligheten.

Rare har lagt ned mycket tid på att skapa banor och uppdrag med mer variation än i *Goldeneye 007*. Spelaren ska, vare sig han är ensam eller med vänner till fullo kunna njuta av spelet. Mindre finesser som vi tidigare nämnt är spelets kompatibilitet med Game Boy Camera som med en handkontrollsadapter tillåter spelaren att fotografera sig själv, eller andra, och klistra in fotona på spelets polygonkaraktärer.

I flerspelarläget finns det även annat godis, bland annat går det att välja datorstyrda bundsförvanter som lyder din minsta vink. Och för de riktigt nostalgiska *Goldeneye 007*-spelarna så har Rare valt att behålla de bästa flerspelarbanorna.

Vad gäller vapen i *Perfect Dark* så är det nu betydligt större variation. Allt från de riktigt högteknologiska värmesökande kulorna till en vanlig hederlig Colt. *Perfect Dark* kommer inte att göra någon besviken.

Att Rare kommer att ha sitt storhetsår 1999 är det inte många som tvivlar på. Vad som kommer härnäst kan bara framtiden utvisa. Fortfarande ligger *Twelve Tales: Conker 64* under utveckling och även *Banjo-Tooie* är på väg till Nintendo 64. Men Rares blickar dras allt mer mot Dolphin, den nya generationens monstermaskin. Och med den i nävarna på västvärldens bästa speltillverkare kan det nog inte bli annat än underverk. ■

Dreamcast

kommer 23/9

Säkra ditt ex genom att förhandsboka i din butik

– nu!

Dreamcast

Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprise, Ltd.

MARKNADSFÖRS AV BRIO LEKSAKER, 283 83 OSBY.

FORMAT ——— Dreamcast
SPELTYP ——— Sport
UTGIVARE ——— Infogrames
UTVECKLARE ——— Rage

Ett steg in i

1999 ska bli Segas år. Alla, oavsett spelsmak, ska fastna för Dreamcast. Och när fransmän börjar släppa fotbollsspel till ens konsol kan man känna sig nöjd. De brukar ju som bekant ha turen på sin sida.

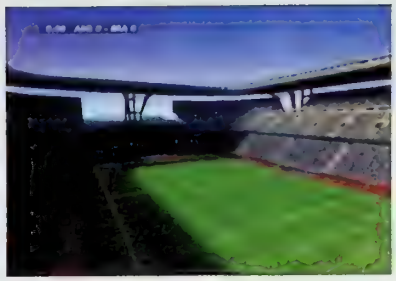
Av Daniel Grigorov

Både Sony och Nintendo vet hur viktiga fotbollsspelen är. Titlar som *International Superstar Soccer*, *FIFA* och *Actua Soccer* har onekligen betytt mycket för både PlayStation och Nintendo 64. Och förmodligen hade avsaknaden av ett riktigt bra fotbollsspel till Saturn ett visst samband med Segas förlust av marknadsandelar. Fotboll är ju trots allt världens populäraste sport.

Men trots att den senare hälften av nittiotalet inte har varit alldeles lysande för Segas del har de nu chansen av avsluta årtusendet på ett värdigt sätt; med en maskin som inte bara är tekniskt överlägsen konkurrenterna på marknaden, utan även backas upp av duktiga tredjepartstillverkare. Så när franska Infogrames bjöd in Super PLAY för en exklusiv förhandsvisning av det kommande fotbollsspelet *UEFA Striker* tackade vi naturligtvis ja.

Det syns direkt att *UEFA Striker* tillhör en ny generations fotbollsspel. Till att börja med ser spelarna och publiken mycket verkligare ut än i något annat sportspel. Alla ihåliga medspelare och ansiktslösa motståndare är försvunna och istället för ett prickigt täcke sitter det nu riktig publik på läktarna. En annan nyhet är det justerbara kamerasystemet. Istället för att använda sig av låsta kameravinklar har Rage valt att med hjälp av justerbara mätare låta spelaren själv ställa in spelperspektivets vinkel och höjd.

Dreamcasts tekniska kapacitet återspeglas också i sättet spelarna rör sig och hanterar bollen på. I *UEFA Striker* handlar det inte om hur mycket eller lite klister som sitter på bollen, utan snarare om hur pass bra bollkontroll spelarna har. Och trots att de alla har olika egenskaper går det att ta sig förbi motståndarna om man gör ett ryck eller fintar i rätt ögonblick.



framtiden

Vad beträffar spelsätten innehåller *UEFA Striker* inga revolutionerande nyheter. I Euro Super Trophy, spelets motsvarighet till Champions League, deltar 45 europeiska toppklubbar i ett gruppspel, varifrån de två bästa lagen går vidare till en utslagsturnering med hemma- och bortamatcher. Samma klubbar finns även att tillgå om man vill komponera en egen liga och spela mot kompisar. Vidare har Rage vidareutvecklat idén med historiska matcher. Istället för att man som i *FIFA: World Cup '98* får spela hela matcher med ett klassiskt lag kan man nu hoppa in i kritiska skeden av historiska möten. De som tyckte att Frankrike förlorade orättvist mot Västtyskland i VM-semifinalen 1982 får här en möjlighet att ändra på historien, och de som vill upprepa Manchester Uniteds bragd från årets Champions League-final kan försöka att göra två mål Bayern München inom loppet av bara några minuter.

Dessutom tillkommer ett EM-kval med 49 riktiga landslag och ett EM-slutspel med plats för 16 nationer. Och för att de flitiga spelarna ska ha lust att fortsätta spela har Rage även lagt in flera stycken bonus som kommer fram först när man har klarat vissa moment.

Förutom de 45 lag som deltar i Euro Super Trophy innehåller *UEFA Striker* alla europeiska landslag och fler än 30 stycken icke-europiska lag. Dessutom kan man skapa sitt eget lag, döpa om spelare och ändra deras utseenden. Så trots att varken Michael Owen, som redan har ett eget spel, eller Ronaldo, som snart kommer att få ett eget spel, finns med går de alltså att återskapa i Custome Mode, även om det naturligtvis inte är riktigt samma sak.

Tanken med *UEFA Striker* är att det ska kombinera snabb arkadfotboll med realism. I teorin är det givetvis en strålande idé, men för att detta ska bli verklighet krävs det vissa förbättringar. I den versionen vi fick spela var till exempel domaren överdrivet sträng och varje glidtackling i eget straffområde resulterade automatiskt i att motståndaren fick straff. I och för sig är det skönt att Rage inte har gjort samma misstag som Electronic Arts, vars *FIFA*-spel delvis försämras på grund av att det är så löjligt lätt och sanslöst effektivt att ta bollen från motståndarna genom att glidtackla dem, men om de inte gör någonting åt domaren finns det risk för att en stor del av spelkänslan försvinner.

Men visst ska man ha höga förväntningar på *UEFA Striker*. Allt annat än världens bästa fotbollsspel vore faktiskt en liten besvikelse. För vid det här laget börjar det bli ganska enformigt med en eller två uppgraderingar och ett tiotal plagiat per år. Och med Segas Dreamcast ska man helt enkelt klara av att ta ett tre år gammalt spelupplägg åtminstone ett steg in i framtiden. ■

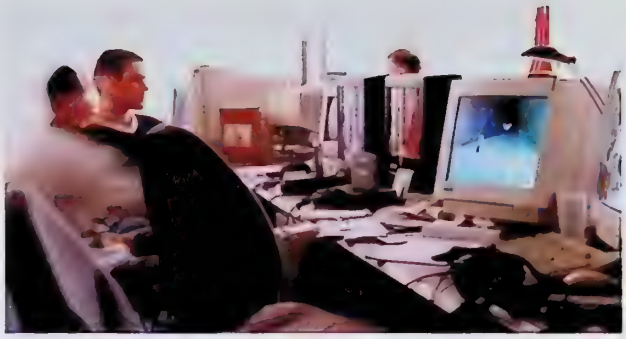
Dreamcasts tekniska kapacitet återspeglas i sättet spelarna rör sig och hanterar bollen på. I UEFA Striker handlar det inte om hur mycket eller lite klister som sitter på bollen, utan snarare om hur bra bollkontroll spelarna har.

Total verklighetsflykt

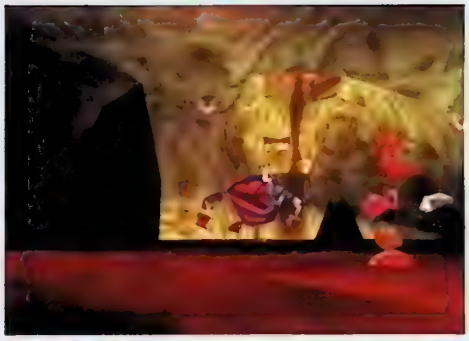
Från franska Ubi Soft kommer i höst *Rayman 2: The Great Escape*. Super PLAY åkte till deras högkvarter i Paris för att träffa utvecklingsteamet, testa spelet och intervjua Michel Ancel, mannen bakom Rayman.

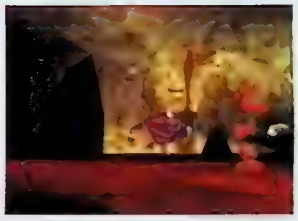
Av Lovisa Lundström

Foto: Tobias Bjarneby



Kontorslandskapet på Ubi Soft är annorlunda med TV-apparater bredvid många av datorerna.





Det 13-åriga franska spelföretaget Ubi Soft har sitt huvudkontor och högkvarter i Parisförorten Montreuil. Ett stort anonymt orangerött hus med en minimal vit Ubi Soft-skylt sväljer nästan 400 anställda. Men det är inte förrän man kommer in i byggnaden som det blir påtagligt att man utvecklar TV-spel här. De flesta som sitter i det något annorlunda kontorslandskapet är unga män, medelåldern ligger på 26 år, och på varje skrivbord står både en dator och en TV, för att spelutvecklarna ska kunna se och pröva allt de gör till spelen. En och annan läskburkspyramid och kaffeautomater vittnar om att det ibland blir långa arbetspass. Programmerarna och grafikerna vill inte gärna ställa upp på bilder, men blir desto mer engagerade när de får prata om sina spel. Producenten för *Racing Simulation Monaco Grand Prix* gestikulerar vilt när han berättar om sitt bilspel, och en projektledare kommer rusande med en illgrön Game Boy Color i händerna precis när vi ska gå och vill föhandsvisa plattformsäventyret *Papyrus*, en av sina kommande titlar.

Men det är inte på den här adressen som företaget presenterar sin paradprodukt, uppföljaren till plattformsäventyret *Rayman*. *Rayman 2: The Great Escape* visas istället i en hyrd lokal med terass på femte våningen på den franska huvudstadens bredaste och mest berömda gata, Champs Elysées. Och det visar sig snart att det här är en titel som andra spelutvecklare har all anledning att oroa sig för.

Rayman 2 bjuder på en upplevelse långt bortom det mediokra första spelet med arm- och benlöse Rayman i huvudrollen. Det märks ganska tydligt att Ubi Soft är stolta både över sin nya titel och Michel Ancel, mannen bakom spelen. Men den här gången är det faktiskt befogat. *Rayman 2* visar sig efter en dryg timmes provspelande vara en spännande utmaning inte många steg efter Nintendo-klassiker som *Super Mario 64* och *Banjo-Kazooie*. Teamet som har arbetat fram actionäventyret består av 15 personer. Och fem av dem är på plats för att berätta om sitt projekt själva.

– Det största problemet med *Rayman 1* var att det var alldeles för svårt, säger Pauline Jacquey som är producent och har jobbat med *Rayman 2* under ett och ett halvt års tid. Många tröttnade och spelade inte klart spelet på grund av det. Därför har jag ringt till teamet två gånger om dagen och påmint om att det inte får bli så igen.

Hon säger att hon inte med ord kan förklara sitt spels storhet utan att var och en själv måste uppleva det då det bygger mycket på känsla och humor.

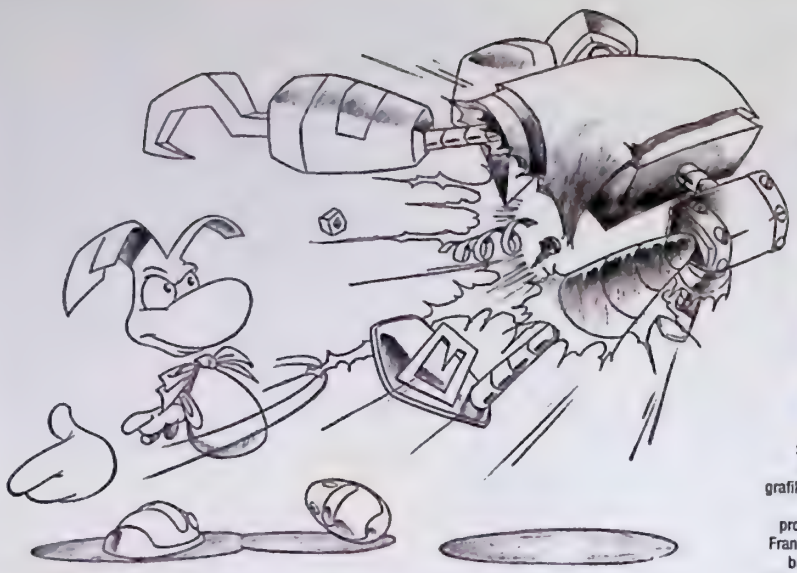
För att spelet skulle bli så användarvänligt som möjligt har teamet använt så kallade fokusgrupper, som under produktionens gång har fått testa spelet och komma med konstruktiv kritik.

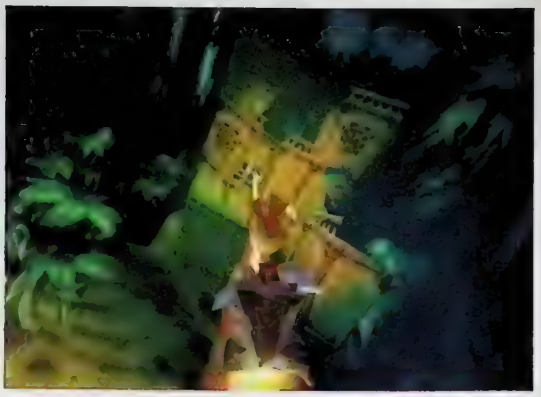
Miljöerna är så pass välgjorda att man snabbt förlorar förankringen i verkligheten och går in i spelet på samma sätt som när man tittar på en film.

– När man har jobbat med ett spel länge är det svårt att upptäcka fel, man blir hemmablind, förklarar Pauline Jacquey. Av fokusgrupperna lärde vi oss att olika sorters människor ser på spel på olika sätt. Somliga letar efter föremål och fiender noga på varje bana, andra går bara runt. Och det är stora skillnader mellan tjejer och killar. Tjejerna är mer intresserade av spelets scenario medan killarna ofta tycker att utmaningar är mer spännande. Två tjejer som testade spelet undvek till exempel alla fiender men klarade det ändå till 33 procent.

Rayman 2: The Great Escape är ett stort spel som räcker 20 till 30 timmar. Utvecklingsteamets nyckelord verkar ha varit roligt, för det är ett återkommande tema under deras föreläsning.

– Man kan inte göra ett roligt spel om man inte är rolig själv, hävdar Pauline Jacquey och berättar vidare om hur de flesta spelidéerna växer fram när hon är ute och tar några öl med kompisarna snarare än på konventionella möten. En ironisk följdfråga blir då hur många öl det krävs för att spelet ska bli





Speldesignern Michel Janod, grafikern Stephane Zinetti och programmeraren François Queinnec berättar om sitt arbete i *Rayman 2.*

roligt. Varpå Pauline Jacquey svarar: "more beers than years". Hon återgår dock till att vara seriös när hon berättar att teamet hade hundratals idéer till en uppföljare när de hade gjort *Rayman* till PlayStation 1995.
– När jag inte har bra idéer längre slutar jag att göra spel, säger hon och tillägger att hon tänker på spelet även när hon sover. Så engagerad är hon.

Michel Ancel är 26 år och självlärd spelskapare. Han är pappa till de två Rayman-spelen och just nu, ett par veckor innan *Rayman 2: The Great Escape* släpps till Nintendo 64, ganska upptagen. Super PLAY fick i alla fall tio exklusiva minuter med Ubi Softs stjärna.

Du hoppade av skolan när du var 17 år. Trodde du då att du skulle bli så här framgångsrik i TV-spelsbranschen?
– Ja, för under den perioden var nästan alla spelutvecklare så unga. Så det verkade fullt möjligt.

Tvekade du aldrig?
– Nej, jag sa bara till skolledningen att jag verkligen trodde på konsolernas framtid, att det bara skulle bli större och större.

Har du alltid velat göra konsolspel, eller har datorspel varit lika intressant för dig?
– Jag tyckte redan från början att det var någonting magiskt med konsolspel. Det såg fint ut, det var bra spelbarhet och de japanska titlarna var alltid beroendeframkallande och överlägsna med sin höga kvalitet. Men för oss var det svårt att börja att utveckla konsolspel eftersom det är så dyrt med utvecklingsverktyg.

"Jag jobbar ju med TV-spel, därför vill jag inte spela alltför mycket. Man blir ju påverkad omedvetet hur man än gör."
– Michel Ancel, Raymans skapare

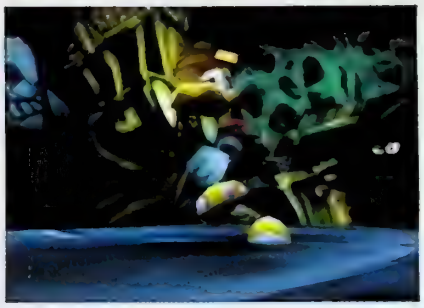
Varifrån fick du idén till Rayman?
– Jag ville bara skapa en karaktär och miljöer som var roliga. Jag berättade om mina idéer för folk jag träffade, och de tyckte att det lät kul. Och när folk uppmuntrar en så fortsätter man ju. Jag har också haft turen att jobba med duktiga människor, i samband med produktionen av TV-serien om Rayman. Det lärde jag mig jättemycket av.

Minns du första gången du kom att tänka på Rayman?
– Ja, det kommer jag ihåg. Jag hade en vanlig hemdator, en Amiga, och med den kunde man animera. Jag försökte att rita någonting så enkelt som möjligt. Någonting som var lätt att animera. Så först gjorde jag Rayman simpel på grund av de tekniska begränsningarna. Men det blev så roligt när jag bara använde två sprites, en för huvudet och en för munnen. Jag upptäckte att jag kunde röra på munnen så såg det ut som att karaktären pratade på skärmen. Det var så roligt så jag fortsatte på det sättet.

Varifrån hämtar du inspiration utanför TV-spelsvärlden?
– Nu är det lite annorlunda från när jag skapade Rayman. Då tittade jag mycket på andra, japanska spel. Och filmer förstås. Men nu får jag mest inspiration från böcker, eftersom man måste använda sin egen fantasi när man läser. Det är mer intressant än att se en film där man får allt och inte behöver tänka själv alls.

Vilken typ av böcker läser du?
– Ja, inga klassiker. Det blev jag avskräckt ifrån innan jag hoppade av skolan. Även om de är bra så vill jag inte veta av dem. Jag läser hellre nya franska böcker med bra dialog.

Hur mycket tid lägger du ned på TV-spel på fritiden?
– Jag jobbar ju med TV-spel, så därför vill jag inte spela alltför mycket, för man blir ju påverkad omedvetet hur man än gör.



Dessutom har jag inte tid. Så jag läser hellre tidningar om TV-spel. Det är intressant att se vad folk tycker om olika spel. Men om jag läser någon intressant aspekt på något spel så vill jag gärna pröva det. Jag kanske spelar ett eller två spel per månad. Men mest handlar det om att jag inte vill bli för påverkad. Just nu jobbar jag med ett rollspelsprojekt. Då vill jag inte spela en massa rollspel, utan jag vill skapa någonting eget, alldeles nytt.

Hur tror du att TV-spelen kommer att se ut i framtiden?

– Jag hoppas att de blir mer mogna. Jag tror inte på att hämta inspiration från filmindustrin, den är ganska förlegad. TV-spelen är mycket modernare. Jag tror att det finns fler konstnärliga visionärer och professionella i TV-spelsvärlden. Och jag tror att fler och fler människor kommer att upptäcka TV-spel. Men då måste utbudet bli större, det kan inte bara finnas våldsamma spel. Visst, det kan också vara kul ibland, men det måste finnas spel för alla smaker. Och idag är det ingen bra balans. Bra kvalitet är det viktigaste, men också att det finns många olika karaktärer och miljöer.

Ubi Soft satsar stort på *Rayman 2: The Great Escape*. Tillsammans med en supergullig animerad TV-serie om den hundliknande hjälten hoppas de kunna etablera Rayman som en karaktär lika inflytelserik som Mario och Sonic. Än kanske Rayman är lite för ung för det, men att döma av den förhandstitt vi fått på spelet utvecklas maskoten snabbare än de flesta andra aktuella TV-spelsfigurer. Spelets handling går ut på att ett mystiskt samfund lett av onda robotpirater fångar in universums alla sällsynta arter för att visa upp på sitt intergalaktiska zoo. Robotpiraterna är särskilt intresserade av världens fredliga varelser, så Rayman som är den enda i sitt slag, samt hans fyra bästa vänner, utsätts för operation kidnappning. Rayman är dock den enda som klarar sig från att bli infångad och det innebär att han måste rädda sina kompanjoner från fångenskapen.

Sökandet går genom skogar, träskmarker, vattenfall, klippiga berg och ner mot jordens innandöme. Och fienderna är mycket varierade och påhittiga. Grafiken i *Rayman 2* är mycket avancerad. Världarna är inspirerade av serier, och de är både fantasifulla och realistiska på samma gång. Miljöerna är så pass välgjorda att man snabbt förlorar förankringen i verkligheten och går in i spelet på samma sätt som när man tittar på en film.

Rayman är lätt att styra och klarar av att hoppa, simma, loopa, klättra mellan två väggar, glida, gå armgång och använda sitt hår som helikopter. Karaktärerna som man stöter på under spelets gång är mycket originella och roliga. Karaktärsdesignern verkar verkligen ha ansträngt sig för att inte sno andras idéer utan istället skapa egna och man förvånas över hans uppfinningsrikedom och unika uppslag. Sammanlagt träffar man på 300 egenarter i *Rayman 2*. Men då är även de minsta personligheterna som fjärilar, inräknade.

Det känns inte som att *Rayman 2* någonsin skulle kunna bli tråkigt. Svårighetsgraden som verkar ha varit en av Ubi Softs högsta prioriteter är perfekt avvägd och det är varken för lätt eller för svårt att ta sig fram i spelet. Uppdragen känns meningsfulla och bjuder på spelkontroll och spelkänsla som i den här genren sällan förekommer annat än i Shigeru Miyamotos spel.

"Av fokusgrupperna lärde vi oss att olika sorters människor ser på spel på olika sätt. Två tjejer som testade spelet undvek till exempel alla fiender men klarade det ändå till 33 procent."

– Pauline Jacquey, producent

När Michel Ancel i sin blå- och vitrandiga tröja inlevelsefullt berättar om sina tidiga TV-spelsminnen på engelska med fransk accent förstår man att han verkligen brinner för spel. Han nämner *Donkey Kong Junior* som ett personligt favoritspel eftersom man där ska rädda sin pappa, och i *The Great Escape* hittar man mycket riktigt ett liknande inslag där Rayman ska rädda en paddpappa så att han kan komma hem till sina tre små paddbarn. Ett TV-spelsscenario som kanske kan bli lika klassiskt som när Donkey Kong Junior låser upp buren så att hans pappa kan komma ut. ■

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under sensommaren.

Nintendo 64

A Bug's Life	15 jul
Carmageddon	sep
Command & Conquer	28 jul
Disney's Magical Tetris Challenge	17 sep
Duke Nukem: Zero Hour	23 sep
F1 World Grand Prix II	1 jul
Mario Golf 64	23 sep
NBA Pro '99	aug
Premier Manager 64	9 sep
Quake II	2 jul
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	23 sep
Rampage 2: Universal Tour	1 jul
Re-Volt	9 sep
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers	28 jul
Shadowman	9 sep
Superman	1 jul
Tonic Trouble	23 sep
WWF Attitude	23 sep

Game Boy

A Bug's Life	2 jul
Antz	9 sep
Bomberman Quest	sep
Caesars Palace 2	sep
Carmageddon	sep
Conker's Pocket Tales	15 jul
F1 World Grand Prix	15 jul
International Superstar Soccer '99	3 jun
Jeremy McGrath Supercross 2000	sep
Looney Tunes	23 sep
R-Type DX	29 jul
Spy Hunter/Moon Patrol	15 jul
Street Fighter Alpha	sep
Wicked Surfing	15 jul

PlayStation

Ape Escape	2 jul
Attack of the Saucerman	16 jul
Baseball Edition 2000	sep
Capcom Generations	aug
Carmageddon	sep
Croc 2	19 aug
Dark Messiah	1 jul
European PGA Golf	sep
FA Premier League	19 aug
G-Police 2	1 sep
Kingsley	15 jul
Legacy of Kain: Soul Reaver	15 aug
Legend of Kartia	30 jul
Madden NFL 2000	9 sep
NBA Pro '99	2 jul
No Fear Downhill MTB	sep
Omega Boost	23 jul
Player Manager 98-99	15 jul
Point Blank 2	27 aug
Quake II	sep
R/C Stunt Copter	sep
Re-Volt	sep
Shadowman	sep
Silent Hill	16 jul
Sled Storm	16 sep
Speed Freaks	15 aug
Star Wars: The Phantom Menace	sep
Syphon Filter	9 jul
This is Football	22 sep
UmJammer Lammy	27 aug
WWF Attitude	aug
Wipeout 3	8 sep
X-Files	1 sep

Dreamcast

Blue Stinger	23 sep
Incoming	23 sep
Millenium Soldier: Expendable	23 sep
Power Stone	23 sep
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	23 sep
Sega Rally 2	23 sep
Sonic Adventure	23 sep
Speed Devils	23 sep
Trick Style	23 sep
Virtua Fighter 3tb	23 sep

Listan uppdaterades 99.06.13. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Sonic Adventure*** – Marios försprång krymper snabbt. ***Virtua Fighter 3tb*** – Tredimensionell perfektionism. ***Sega Rally 2*** – Kör över konkurrenterna. ***Crazy Taxi*** – Galet roligt. ***Phantasy Star IV*** – I väntan på *Project Ares*.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter]

BÄST JUST NU: ***Virtua Fighter 3tb*** – Där realismen möter fantasin. ***Crazy Taxi*** – Absolut bästa racingspelet i arkadhallarna. ***Sega Rally 2*** – Storslaget rally i hemmaformat. ***Chrono Cross*** – Trots klagomål ser spelet ut att bli en koloss. ***Mercs*** – Tung arkadaction från Capcom som fortfarande håller måttet.

JONAS SVENSSON

[ålder: oroväckande • intressen: paraplydrinkar • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: konverteringar av skräpspel]

BÄST JUST NU: ***Game Boy Color*** – Nytt liv för gammal burk. ***Dreamcast*** – Nu är den här. ***Zombie Revenge*** – Rått arkadröj. ***Speed Freaks*** – Snabba dårar. ***Star Wars: Episode I Racer*** – Roligare än filmen.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: våldsspel]

BÄST JUST NU: ***Rayman 2: The Great Escape*** – Oväntat bra plattformsäventyr. ***Crazy Taxi*** – Äntligen får man köra som man vill. ***Sonic Adventure*** – Fantastisk grafik. ***Bust-A-Move 4*** – I klass med *Tetris*. ***Hydro Thunder*** – Fina miljöer.

JOHN CARLING

[ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Silent Hill*** – Lika otäckt som *Resident Evil*. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Cool sport, coolare musik. ***Street Skater*** – Jag gillar skateboardspel. ***Diver's Dream*** – Spännande dykdrömmar. ***House of the Dead 2*** – Lika bra till Dreamcast.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Virtua Fighter 3tb*** – Sarahs klacksparkar gör mig oslagbar. ***Wu-Tang: Shaolin Style*** – Hip hop-hjältarna är trista men det är inte spelet. ***Star Wars: Episode I Racer*** – Mycket roligare nu när jag har sett filmen. ***Ice Hockey*** – Polen är det hetaste laget. ***Tokyo Highway Battle*** – Som sightseeing i Tokyo alltid borde vara.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***Virtua Fighter 3tb*** – Äkta. ***Wipeout 3*** – Snabbt och coolt. ***UEFA Striker*** – Drömfotboll? ***DecAthlete*** – Istället för Sevilla. ***Star Wars: Rogue Squadron*** – Bättre än på bio.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

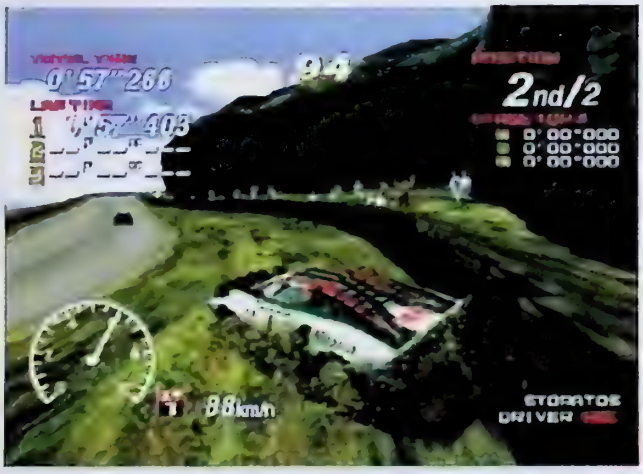
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sega
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 23 september
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Sega Rally 2

Att Sega producerar världens bästa arkadspel råder det inga tvivel om, och tack vare Dreamcast har det blivit möjligt att spela nästan identiska kopior hemma i sovrummet. *Sega Rally 2* är Segas mest ambitiösa arkadkonvertering hittills.



Det är få arkadspel som har blivit så populära bland allmänheten som *Sega Rally*. Men trots att det spelet var extremt underhållande även för hemmabruk var Saturnkonverteringen inte tillnärmelsevis lika snygg eller smidig som arkadversionen. Därför fortsatte folk att gå till alla de arkadhallar, restauranger, barer och fik där *Sega Rally* fanns och spelets popularitet växte sig större och större, även bland de som inte ens visste vad Sega var för något.

Den popularitet har Sega i ryggen nu när de släpper *Sega Rally 2*, inte minst eftersom denna uppföljare har funnits som arkadspel i över ett år. *Sega Rally* har blivit ett helt eget begrepp och det andra spelet i serien var förstås en given arkadsuccé. Nu finns det alltså även till Dreamcast.

Det som gjorde *Sega Rally* till en sådan jättesuccé var framför allt dess perfekta balans mellan realism och arkadkänsla. Att klara sig helskinnad genom ett verkligt rallylopp är något som kräver år av träning och en god portion mod. Men i *Sega Rally* kunde alla göra det, och samtidigt känna sig rejält skickliga som klarat av det.

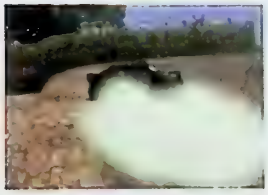
I *Sega Rally 2* är balansen fortfarande mycket bra, men inte likadan som i det första spelet. Att *Sega Rally 2* är mer realistiskt och ställer högre krav på spelaren märks redan i första kurvan. Bilarna i spelet är hårdare ansatta av tröghetslagen och känns därför betydligt tyngre än bilarna i *Sega Rally*. Till en början kan det nästan kännas omöjligt att få den rallytrimmade Toyotan att föra sig lika smidigt som den gjorde i det första spelet, men den som tränar flitigt märker snart att det är tvärtom. Bilarna i *Sega Rally 2* går att styra med otrolig precision och hade det varit möjligt att stoppa in dem i ett av originalspelets lopp hade de vunnit med hästlängder. En ny funktion i spelkontrollen är handbromsen, som måste användas i några av de allra skarpaste kurvorna. En annan finess är att man använder handkontrollens analoga R- och L-knappar för att få maximal kontroll över gas och broms. Den analoga styrspaken fungerar nästan lika bra som en ratt, men den som vill kan även använda det digitala styrkorset för att svänga med sin bil.

Reflektionerna i bilrutorna, karossernas mjuka gungning och de suveräna vädereffekterna gör Sega Rally 2 till det snyggaste och mest realistiska rallyspelet någonsin.

Det är inte bara bilarnas fysik som har förbättrats. Även banorna har blivit mer detaljerade i funktion såväl som till utseendet. När en bil hamnar på en upphöjning med höger fram- och bakhjul känns det verkligen att bilen vill dra åt vänster och följaktligen måste spelaren kompensera för det för att köra rätt. Banornas underlag har också fått större betydelse. Att köra på snöbanorna i *Sega Rally 2* är en helt annan upplevelse än det var i det första spelet, här känns det verkligen som att ratta runt i vispad grädde med inoljade däck.

En av de största bristerna med det första *Sega Rally*-spelet var att det bara innehöll tre bilar och fyra banor. Lyckligtvis är det något som Sega har sett till att ändra på. I *Sega Rally 2* finns det mer än dubbelt så många olika bilar att välja mellan redan från början och många fler blir tillgängliga under spelets gång. Alla

Snöbanan är en mycket större utmaning här än i det första spelet. Mycket tack vare att mer avancerad hårdvara har gjort det möjligt för Sega att utveckla bilens fysik i förhållande till underlaget.



bilar är exakta kopior av sina motsvarigheter i verkligheten och deras motorljud har även de tagits från verkligheten, med hjälp av en mängd samplingar.

De fyra arkadbanorna Desert, Mountain, Snowy och Riviera kan tyckas vara för få, men alla utom Riviera finns i tre helt skilda versioner och dessutom har Sega specialutvecklat Muddy och Isle i tre olika upplagor enbart för Dreamcast-versionen och det är därför mer rättvist att säga att det finns 16 olika banor i spelet. Precis som i det första spelet är banorna skapade med maximal körkänsla och utmaning i åtanke och de är dessutom vida snyggare i *Sega Rally 2*. Förutom de underbart vackra omgivningarna innehåller banorna detaljer som blixtar från publikens kameror och folk som springer ur vägen när de dundrande bilarna närmar sig.

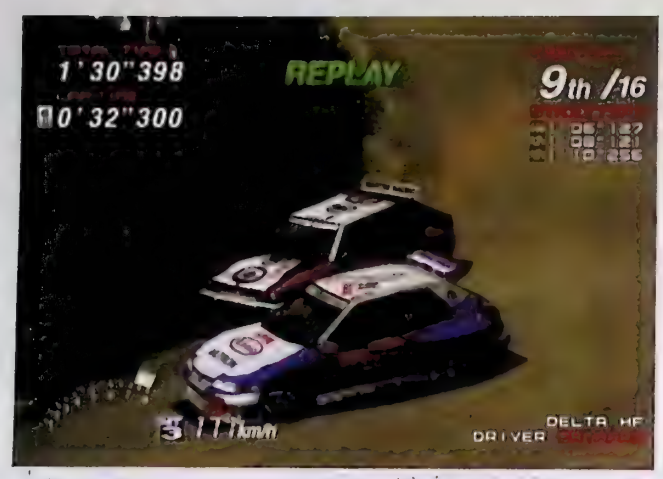
Grafiken i Dreamcast-versionen skiljer sig inte mycket från arkadoriginalet. De flitiga programmerarna har lyckats att göra om grafiken så att den bibehåller arkadversionens smidighet utan att för den skull bli långsam. Visst kan den som verkligen ansträngar sig upptäcka en viss kantighet i runda detaljer som däck och mjuka karosslinjer, men helhetsintrycket är övertygande. Reflektionerna i bilrutorna, karossernas mjuka gungning och de suveräna vädereffekterna gör *Sega Rally 2* till det snyggaste och mest realistiska rallyspelet någonsin.

Den som bara vill tuta och köra i gammal god *Sega Rally*-stil gör bäst i att välja Arcade Mode, där man tävlar genom de fyra originalbanorna. Men för den som verkligen vill njuta av allt spelet har att erbjuda är 10 Year Championship Mode ett bättre val. Här får man ta del av en hel rallykarriär med en stor rallytävling för varje år, där alla 16 variationerna på spelets banor används med olika väder vid varje lopp. En stor del av utmaningen här ligger i att anpassa bilens inställningar för däck, växellåda och så vidare så att de fungerar så bra som möjligt under de rådande väderförhållandena. Att spela sig igenom en hel tioårskarriär är en omfattande utmaning och något som gör *Sega Rally 2* till ett mycket mer innehållsrikt spel än dess föregångare. I spelmenyn finns även möjlighet att titta på utförliga presentationer av spelets bilar.

Som arkadspel är Sega Rally 2 fenomenalt och tack vare ett noggrant konverteringsarbete är det minst lika roligt hemma i TV-soffan.

Att tävla mot sina kompisar var kanske det allra roligaste med det första spelet och i *Sega Rally 2* gäller det i ännu högre grad. Även när skärmen delats i två delar bibehåller grafiken sitt smidiga flöde, trots att en liten procent av detaljrikedomen då får ge vika. *Sega Rally 2* går även att spela över Internet med upp till fyra deltagare samtidigt. Exakt hur det kommer att fungera här i Sverige, och vilken server man ska koppla upp sig mot, återstår fortfarande att se. Men i teorin ska det gå minst lika smidigt att tävla över Internet som med delad skärm, vilket ju tillför en helt ny dimension till upplevelsen.

Kort sagt är *Sega Rally 2* ett fullmatat rallyspel. Som arkadspel är det fenomenalt och tack vare ett noggrant konverteringsarbete är det minst lika roligt hemma i TV-soffan. Med alla de nya inslagen och det utökade antalet bilar och banor har Sega levererat en uppföljare som ger Dreamcast en riktig rivstart. *MW*



Med så många detaljerade kameraperspektiv att välja mellan kan man faktiskt utveckla sin spelstil och förbättra sin körning genom att studera repriserna noggrant.

VÄRLDENS BÄSTA RALLYSPEL

Jag ska inte sticka under stol med att jag är fruktansvärt bra på *Sega Rally*. Men om Colin McRae körde som jag gjorde första gången jag testade *Sega Rally 2* skulle han aldrig mer få delta i en rallytävling. Jag hade knappt tagit mig igenom första kurvan förrän min Subaru Impreza satt fastkletad mot ett staket och hade mosat minst tio virtuella människor. Att det är stor skillnad på *Sega Rally* och *Sega Rally 2* lär ingen ha missat.

Och det är så det ska vara med uppföljare. Men att Sega skulle lyckas så här bra hade jag inte ens vågat hoppas. Grafiken, bildhastigheten, bilfysiken, banorna och ljuden – allt är underbart. Och så det där lilla extra som gör att det känns *Sega Rally*, den där känslan som gör att jag aldrig vill sluta spela. Efter ett tag hade jag kommit underfund med kontrollen och plötsligt kunde jag ta snyggare kurvor än vad jag någonsin kunde i *Sega Rally*.

Nu har jag alltså bara talat om arkadversionen, men det fina är att *Sega Rally 2* är minst lika bra på Dreamcast. Det enda jobbiga med konsolversionen är att det aldrig känns lika bra att växla manuellt med knappar på en handkontroll som det gör med en stor växelspak på en arkadmaskin. I övrigt finns det inget som kan stoppa mig från att utnämna *Sega Rally 2* till världens bästa rallyspel. Och eftersom det finns en Dreamcast-ratt med en riktig växelspak så gör jag det. *Sega Rally 2* är världens bästa rallyspel, punkt slut.

Micke 98

EN ANNAN KÄNSLA

Colin McRae Rally må vara det mest realistiska rallyspelet och *V-Rally 2* må innehålla ett bokstavligt talat oändligt antal banor. Ändå kommer inget av dem i närheten av *Sega Rally 2*. För inga licensierade förare och baneditorer i världen kan matcha den känsla som finns i Segas rallyspel. Den helt analoga kontrollen fungerar felfritt och banorna är som vanligt genialt designade. Det är tydligt att Sega föredrar kvalitet framför kvantitet och hur många banor Codemasters och Eden Studios än producerar blir ingen bättre än någon av de fyra originalbanorna i *Sega Rally 2*.

Visst kan man klaga på att ett fåtal grafiska detaljer från arkadspelet inte finns med i Dreamcastkonverteringen, att man kan se omgivningarna byggas upp långt borta vid horisonten och att skärmuppdateringen minskar från 60 till 30 bilder i sekunden på sina ställen. Men det känns verkligen inte som att det spelar någon roll. För i *Sega Rally 2* handlar allting om känsla och om spelbarhet. Och på de punkterna sviker spelet aldrig.

Tobias 96

[illegible] 96
Aningen mer kantigt än arkadversionen, men ändå oerhört nära total perfektion.

[illegible] 98
Maximal känsla och ett oändligt underhållningsvärde. Sega kan sina saker.

[illegible] 92
De samplade motorljuden gör att ens Dreamcast tycks osa avgaser.

[illegible] 96
Med 10 Year Championship Mode, Arcade Mode och flerspelarmöjlighet tröttnar man aldrig på *Sega Rally 2*.

[illegible]
Allt man kan vänta sig av ett rallyspel och lite till.

96

Virtua Fighter 3tb

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM2/Genki
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — 23 september
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Äntligen släpps Dreamcast i Sverige och för många innebär det slutet på en lång och jobbig väntan. Inte minst för *Virtua Fighter*-fans, som nu inte längre behöver gå till arkadhallen för att spela det bästa tredimensionella beat 'em up som någonsin har släppts.

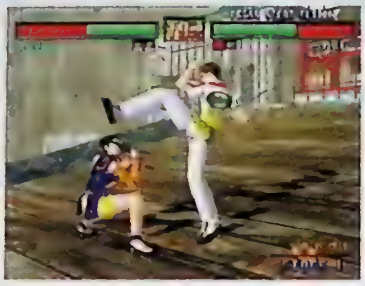
När det första *Virtua Fighter*-spelet kom var det någonting väldigt märkvärdigt. Före dess hade Capcom dominerat beat 'em up-scenen totalt med sina tvådimensionella slagsmål, men i *Virtua Fighter* blev karaktärerna för första gången tredimensionella. Akira, Jacky, Pai och de andra i *Virtua Fighter* hade knappast några snygga och välslipade kroppar att skryta med, men i det nya tredimensionella formatet blev deras tekniker något alldeles extra och därför gick beat 'em up-fantaster man ur huse för att stoppa sina pengar i Segas arkadmaskiner.

Men egentligen var det inte bara den tredimensionella grafiken som gjorde *Virtua Fighter* så otroligt bra. Segas utvecklare hade tagit fram en mer dynamisk och noggrann spelkontroll än någon annan lyckats med, och det var därför som folk inte tröttnade på att spela *Virtua Fighter* när den tredimensionella nyhetens behag väl hade lagt sig. Visst byggde kontrollen i *Street Fighter*-serien på noggrann timing, men inte på samma realistiska sätt som i *Virtua Fighter*. För många blev Segas långsammare, nästan sega stil en avskräckande faktor.
Men för lika många satte den en ny och bättre standard.

Ibland känns det som att den tidsperiod då en spelare är sårbar är så liten att motståndaren bara kan lita till sin intuition för att kunna utnyttja den. Och det är sådana känslor som bekräftar att utvecklarna har gjort något utöver det vanliga.

I *Virtua Fighter 3tb* blir man omedelbart varse om att Sega håller stilen vad spelkontrollen beträffar. Det handlar fortfarande om att med timing och noggrann strategi få sina motståndare på fall med tekniker som kanske inte ser så storslagna ut på skärmen, men som känns desto mer tillfredsställande för spelaren. Här finns inga blixtrande ▶

Att bara attackera utan att tänka på konsekvenserna är lönlöst i Virtua Fighter 3tb. Alla karaktärer kan lära sig försvarstekniker som är både lätta och effektiva att använda mot alla offensiva spelare.



Toshinden-specialare och inga inprogrammerade kombinationssekvenser som garanterar framgång från första knapptryck. Men i *Virtua Fighter 3tb* finns en känsla som blir svår att överträffa och som fungerar precis lika bra på Dreamcast som den gjorde på Segas arkadmaskin Model 3.

Det som främst skiljer spelarens möjligheter i *Virtua Fighter 3tb* från *Virtua Fighter 2* är sidostegen. Med L- och R-knapparna kan man nu låta sin karaktär ta ett eller flera steg åt sidan, antingen för att undvika att bli träffad eller för att kunna attackera från ett oväntat håll. Men framför allt är det användbart när ens karaktär börjar att närma sig kanten på de banor som saknar väggar. En av de effektivaste strategierna för att vinna kan vara att helt enkelt försöka att tvinga sin motståndare över kanten, men den som behärskar sidostegen löper ingen risk att ramla utanför banan.

Dreamcast-versionen må sakna några av arkadoriginalets grafiska detaljer, men det är ändå ett precis lika bra beat 'em up för hemmabruk som Street Fighter II Turbo var när det släpptes till Super NES. Och precis lika överlägset alla sina konkurrenter.

Det enda riktiga problemet med spelkontrollen har med själva handkontrollen att göra, men det är ett problem som alla Dreamcast-spel lider av. Handkontrollen känns helt enkelt väldigt underlig till en början. De fyra knapparna på kontrollens högra sida, de som används till slag, spark, blockering och grepp känns onödigt små och de sitter lite dåligt till för den som vill använda de tekniker som kräver att två av knapparna trycks in samtidigt. Men detta är alltså ingen brist i själva spelet och problemet försvinner så snart man har vant sig vid handkontrollen. Eller köpt en Arcade Stick.

När *Virtua Fighter* kom var cyberrymd och Virtual Reality fortfarande nya och spännande uttryck, därav spelets titel. Spelets design var utan tvekan inspirerad av just Virtual Reality, och visst var den mer realistisk än i något annat spel just då. *Virtua Fighter*-karaktärernas kroppar var uppbyggda efter mänskliga mått och deras anatomi fungerade på samma sätt som de hade gjort i verkligheten, om än något överdrivet. I *Virtua Fighter 3tb* har Sega gått ännu längre i den realistiska utvecklingen. Kämparnas kroppar har tappat sina karaktäristiskt kantiga drag och ser nu mer verklighetstrogna ut än någonsin.

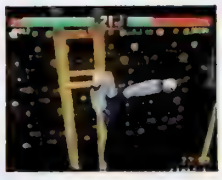
Spelaren har tolv karaktärer att välja mellan. Akira, Lau, Pai, Wolf, Jeffrey, Sarah, Jacky och Kage känns igen sedan tidigare, Shun Di och Lion dök upp i *Virtua Fighter 2* och de två nya karaktärerna är sumobrottaren Taka och den samuraj-inspirerade Aoi. Tillsammans erbjuder de spelaren ett brett spektrum av tekniker och stilar och utvecklarna har varit noga med att se till att ingen karaktär är bättre än någon annan.

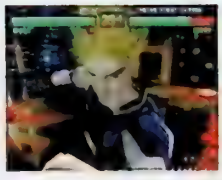
Miljöerna som karaktärerna slåss i bidrar också till spelets realism. Här finns allt från en pytteliten sandatoll där kämparna lätt glider av kanten ned i vattnet till en stor dojo som omges av väggar som en spelare lätt kan bli uppträngd mot. På flera av banorna finns höjdskillnader som gör striderna mer varierade. Den som står uppe på en trappa kan till exempel inte använda en hög rundspark mot en motståndare som står nere på golvet, och så vidare.

Bakgrunderna och omgivningarna är minst lika välgjord som själva karaktärerna. Alla banor är stämningsfulla på sina egna sätt och den rena och tydliga grafiken ger spelet ett suveränt helhetsintryck. Vad grafiken beträffar har konverteringen från arkadformatet skett smidigt, men inte perfekt. Bland annat beter sig karaktärernas skuggor lite underligt och polygonantalet har minskats något för att spelets tempo inte ska sänkas ned. Men över lag är *Virtua Fighter 3tb* ett njutbart stycke ögongodis som väl bevisar att Dreamcast är den mest kompetenta spelkonsolen på marknaden just nu.

Spelare som kan sin *Virtua Fighter* kommer inte att ha några som helst problem med att klå datorn, möjligen bara på den högsta svårighetsgraden. Men som i alla beat 'em up-spel är det striderna mot levande motståndare som är det viktigaste, och i den bemärkelsen är *Virtua Fighter 3tb* en ren njutning att spela. Det råder ingen tvekan om att det här är den allra bästa delen i *Virtua Fighter*-serien. Faktiskt det allra bästa tredimensionella beat 'em up-spelet för hemmabruk. Någonsin. *MW*

Det går att se matcherna ur ett otal olika perspektiv. Vissa mindre användbara än andra.





HUR ROLIGT SOM HELST

Så här roligt har jag inte haft med ett beat 'em up-spel på länge. Trots att spel som *Tekken 3* och *Soul Calibur* innehåller myriader av snygga kombinationer och imponerande tekniker kan de inte ge samma känsla av total tillfredsställelse som *Virtua Fighter 3tb* kan. De är helt enkelt lite för proppade med imponerande detaljer för att vara bäst, hur konstigt det än kan låta.

Virtua Fighter 3tb må alltså inte vara det mest imponerande spelet på ytan. Men mer precis spelkontroll än den i det här spelet får man leta efter, och det är den som gör Segas senaste beat 'em up till en vinnare. Ibland känns det som att den lilla tidsperiod då en spelare är sårbar, luckan som uppstår mellan en offensiv teknik och en blockering, är så liten att motståndaren bara kan lita till sin intuition för att kunna utnyttja den. Och det är sådana känslor som bekräftar att utvecklarna har gjort något utöver det vanliga när de har skapat sitt spel. *Virtua Fighter 3tb* känns alltid oberäkneligt och levande, speciellt när man slåss mot en mänsklig motståndare, och det är därför jag aldrig tröttnar på det.

Virtua Fighter 3 har funnits som arkadspel en längre tid och de nya detaljer som finns i Tournament Battle-uppgraderingen är egentligen inga större förbättringar. Men att den senaste versionen av Segas bästa beat 'em up äntligen finns som konsolspel, i Sverige, är verkligen värt att fira. Så medan jag låter Sarah sätta knät i tänderna på Pai smäller jag av en champagnekork och lyfter på hatten för det bästa beat 'em up-spelet för hemmabruk som någonsin har funnits. Bara det här spelet gör det värt att köpa en Dreamcast.

Micke 97

ÖVERLÄGSET

Beat 'em up har för mig ingenting med våldsorgier att göra. Jag spelar inte för att avreagera mig och jag bryr mig inte om hur spektakulära scener som spelas upp när karaktärerna slår och sparkar varandra. För mig handlar beat 'em up enbart om teknik. Att lära mig att hantera alla attacker, både offensivt och defensivt. Att ha full kontroll över varje situation och med samma finess som Mario hoppar mellan plattformar och bilarna i *Sega Rally* sladdar genom kurvor, låta karaktärerna utnyttja alla sina rörelser.

Från början trodde jag aldrig att ett tredimensionellt beat 'em up skulle kunna återskapa den perfektionism som finns i *Street Fighter*-spelen, men när jag började att engagera mig i *Virtua Fighter* insåg jag att spelen kräver precis samma timing som Capcoms klassiker och att den tredje dimensionen dessutom tillför ett djup i styrningen och tillåter helt nya typer av spelstilar. I *Virtua Fighter 3tb* kommer AM2 närmare det perfekta beat 'em up-spelet än någonsin tidigare. Dreamcast-versionen må sakna några av arkadoriginalets grafiska detaljer, men det är ändå ett precis lika bra beat 'em up för hemmabruk som *Street Fighter II Turbo* var när det släpptes till Super NES. Och precis lika överlägset alla sina konkurrenter.

Tobias 96

GRAFIK 95	**SPELBARHET 98**
Det mest slipade och detaljerade *Virtua Fighter*-spelet hittills.	När man har vant sig vid den nya handkontrollen blir känslan suverän.
LJUD 90	**UTMANING 95**
Musiken är lika trist som i de gamla *Virtua Fighter*-spelen, men en saftig rundspark låter nu saftigare än någonsin.	Datorn får lätt stryk men här finns tillräckligt med variation för att en mänsklig motståndare ska kunna vara totalt oberäknelig.

Ett självklart köp.
Bättre än *Tekken 3*.

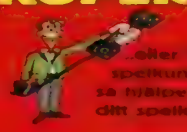
96

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel
se nedan

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår websida www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar, auktioner & releaser



...eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp

eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...

...eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken [illegible]
Nu betalar vi [illegible] mer om du byter mot begagnade spel till samma system

Ex. du får 262.50:- i inbyte för Tekken 3 175 [illegible] = 262.50
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi [illegible] mer dvs. 175 [illegible] = 210
Överskjutande belopp i omvandlas till presentkort mot begagnat

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp
Varsagod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken [illegible]
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION
*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller till den 12 Oktober.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig

Väntan är över...

Dreamcast

2495:-*
Förhandsbokningspris

*Reservation för ev. prisändringar

Förboka din Svenska Sega Dreamcast hos SPELIA idag för att garanterat ha en när den släpps 23 September. Till maskinen ingår: Control Pad, RF-enhet, telekabel & plugg, modem, internet-CD, demo-CD, nätkabel samt en svensk manual. På releasedatumet släpps 12 st spel. Se även: www.spelia.se

Spel som släpps 23 September:
Sega Rally 2 • Virtua Fighter 3tb • Sonic Adventure • Incoming • Monaco GP 2 • Powerstone
Expandable • Trick Style • Suzuki Alstare Racing • UEFA Striker • Speed Devils • Blue Stinger

...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet

Tekniska Högskolan

Farsta Centrum

NY BUTIK

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 manaders garanti 299:-

Verkstad: Tekniska Högskolan

KÖPER BYTER SÄLJER

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

Mario Golf

Monaco

Premier Manager 64

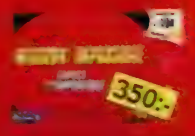
Nintendo 64 Basenhetspaket:

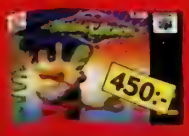
1595:- 1595:- 1595:- 1895:-

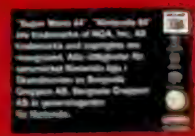
BEGAGNAD N64 Vi köper 400:- Vi säljer 700:-

NYA SPEL TILL SPECIAL PRIS:

BEGAGNADE SPEL:







	nytt / beg /			nytt / beg /			nytt / beg /	
1080° Snowboarding	579	450	200	Int. Superstar S. '98	599	500	225	Star Wars	599	250	100
Aero Fighter Assault	599	450	200	Killer Instinct Gold	599	250	100	Star Wars Ep.1 Race	599	500	225
Aero Gauge	599	400	175	Knife Edge	399	300	125	Stars Wars Rogue S.	599	500	225
Air Boarder 64	249	200	75	Lamborghini 64	399	300	125	Superman	599	500	225
All Star Baseball '99	599	500	225	Lode Runner 3D	RING!!			Survivor Day One	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225	Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100	Tazmania Express	599	500	225
All Star Tennis	599	500	225	Mace The Dark Age	399	300	125	Tetrisphere	399	300	125
Banjo Kazooie 3D	449	400	175	Madden 64	599	350	150	Tonic Trouble	599	500	225
Beetle Adv. Racing	499	400	175	Madden NFL '99	399	300	125	Top Gear Rally	499	300	125
Bio Freaks	599	500	225	Mario 64	299	200	75	Top Gear Overdrive	399	300	125
Blast Corps	299	250	100	Mario Golf	579	500	225	Turok	499	250	100
Body Harvest	549	450	200	Mario Kart 64	449	400	175	Turok 2	549	450	200
Bomberman 64	499	250	100	Mario Party	599	500	225	Twisted Edge Snowb.	599	500	225
Bomberman Hero	499	400	175	Micro Machines Turbo	599	500	225	Vigilante 8	549	450	200
Buck Bumble	599	500	225	Milo s Bowling	599	500	225	Virtual Chess 64	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100	Mischief Makers	499	250	100	Virtual Pool	599	500	225
Bust a Move 3	549	450	200	Mission Impossible	599	399	150	V-Rally Edition '99	599	450	200
Carmageddon	599	500	225	Monaco GP Racing S	599	500	225	Waialae C C Golf	549	450	200
Casino Kit	599	500	225	Mortal K. Mythologies	399	300	125	Wargods	299	200	75
Castelvania 3D	599	500	225	Mortal Kombat Trilogy	699	500	225	Wayne Gretzky 64	549	199	50
Centre Court Tennis	249	200	75	Mortal Kombat 4	599	500	225	Wayne Gretzky '98	599	500	225
Chameleon Twist	649	400	175	Multi Racing Champ.	599	300	125	Wave Race	499	250	100
Charlys Blast Territory	599	500	225	Mystical Ninja	599	499	200	WCW NWO Revenge	549	400	200
Chopper Attack	599	500	225	Mystical Ninja 2	599	500	225	WCW vs NWO W T	499	400	175
Clayfighter 63 1/2	399	350	125	Nagano W. Olympics	649	250	100	WWF Warzone	549	400	200
Command & Conquer	599	500	225	Nascar 99	399	300	125	WWF Attitude	599	500	225
Cruisin USA	549	350	150	NBA Courside-Kobe..	449	400	175	Wetrix	599	400	175
Cruisin World	499	450	200	NBA Hangtime	299	200	75	Wipeout 64	399	300	125
Dark Rift	399	250	100	NBA Jam '99	579	500	225	World Cup 98	549	400	200
Diddy Kong Racing	599	350	150	NBA Live '99	399	300	125	Yoshi s Story	579	500	225
Doom 64	649	250	100	NBA Pro	649	500	225	Zelda 64	649	350	150
Dual Heroes	249	200	75	NFL Blitz	549	450	200				
Duke Nukem 64	599	300	125	NFL Quaterback C '98	399	300	125	**TILLBEHÖR**			
Duke Nukem Zero H	599	500	225	NFL Quarterback C '99	299	250	100				
Extreme G	599	399	125	NHL '99	599	500	225	AC Adapter	399	300	100
Extreme G2	549	450	200	NHL Breakaway '98	299	200	75	Antennkabel	199	150	50
FIFA 64	399	150	50	NHL Breakaway '99	579	500	225	Antennkabel orginal	249	200	50
FIFA 98 Road to W C	599	350	150	Off Road Challenge	599	500	225	AV-kabel	149	100	20
FIFA 99	599	400	175	Olympic Hockey	599	400	175	Förlängningssladd 2m	99	50	20
Fighters Destiny	499	250	100	Penny Racers	599	500	225	Handkontroll InterAct	399	300	100
Flying Dragons	599	500	225	Pilotwings 64	599	500	225	Handkontroll orginal	299	200	50
Forsaken	399	299	100	Premier Manager	649	450	200	Handkontroll färgad	349	250	50
F1 World Grand Prix	499	400	175	Quake 64	399	300	125	Handkontroll, turbo	249	150	50
F1 Pole Position	599	250	100	Rampage World Tour	649	500	225	Handk., turbo+färgad	299	200	50
F-Zero X	399	300	125	ReVolt	599	500	225	Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Gex 2	549	450	200	Robotron X	649	350	150	Memory Expansion P.	349	250	100
Golden Eye 007	449	350	150	Rush 2-Extreme Race	599	500	225	Minneskort, orginal	199	150	50
GT 64 World Champ.	549	450	200	San Fransisco Rush	649	400	175	Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
G.A.S.P	599	500	225	S.C.A.R.S	399	300	125	Ratt+pedaler,TopDrive	899	750	300
Glover	549	450	200	Shadow gate	599	500	225	Rumble Pack	149	100	50
Hero	499	450	200	Shadowman	599	500	225	Rumble Pack, orginal	199	150	50
Hexen	399	250	100	Snowboard Kids	499	350	150	S-Video kabel	199	150	50
Holy Magic Century	399	300	125	South Park	599	500	225	Stereo A/V kabe	199	150	50
Iggy´s Reckin' Balls	549	450	200	Space Stations Silic.	399	300	125				
Int. Superstar S. '97	299	250	100	Star Shot	399	300	125				

måndag-fredag Lördag

Postorder 11.00-18.00 11.00-15.00 08/150 600

Orderfax dygnet runt 08/150 700

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se första uppslaget

Begagnade spel:

Auto Destruct

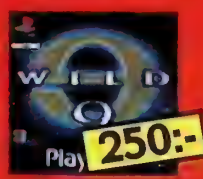
Broken Sword

Die Hard Trilogy

Fifa '96

Porsche Challenge

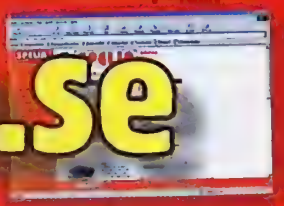
Tomb Raider 3



Wild 9

V - Rally

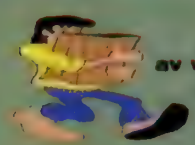
Besök: www.spelia.se



	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	349	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Addas Soccer	249	100	25
Addas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	299	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	250	100
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	299	75
Assault Riga	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
CJ Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng .	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	449	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50

	Nytt	Beg.	Vi köper
Croc 2	449		
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil s Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	199	50
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver s Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	350	150
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karta	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G T A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	200	75
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popotto	399	300	125
Herc s Adventure	449	400	175
Hercules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	199	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kansei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet I Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legend	449	400	175
Legend of Karta	479	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175

	Nytt	Beg.	Vi köper
Legacy of Kain-Soul R.	449		
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Terâs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25



...kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11:00-18:00
Lördag 11:00-15:00
Söndag stängt
Tel 08 - 150 600

Söndags öppet

Storforsplan 42
Farsta Centrum
MY BUTIK
Måndag stängt
Lördag 10:00-15:00
Söndag 12:00-16:00
Tel 08 - 938 500

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 månaders garanti 299:-

Verkstad: Tekniska Högskolan
Valhallavägen 36 Tel 08 - 150 600

Besök SPELIA's nya multimediapalats 200 m² med spel i alla format...

FarstaCentrum

Platinumspel:

Colin Mc R Rally

Crash Bandicoot 2

Doom

Final Fantasy 7

Grand Theft Auto

Gran Turismo

Time Crisis + Pistol

Mortal Kombat Tri.

Red Alert C&C

Resident Evil 2

Tekken 3

Tomb Raider 3

Worms

*Priset bygger vid köp av ett valfritt nytt eller begagnat spel ur SPELIA:s sortiment.

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper: 500:-
Vi Säljer: 900:-

Ny maskin inkl. handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR

	nytt/ beg/vi köper		
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arsed Joystick (Ascii)	599	450	150
Arsed Joystick (Hornco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Förlängare	29	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50
Handkontroll, Dual Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, Negcon	499	350	100
Handkontroll förlängningskab.	99	80	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, orginal	249	200	50
Minneskort, 15 block	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, orginal	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	250	50
PAL Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Predator/Justifier	399	300	100
Pistol, Raid Arcade Gun	599	450	150
Pistol [illegible]	[illegible]	[illegible]	150
Ratt [illegible]	999	800	350
Ratt [illegible]	599	500	200
Ratt [illegible]	799	600	250
Ratt [illegible]	799	750	300
RGB [illegible]	199	150	50
RGB [illegible]	499	350	50
Scart [illegible]	49	30	5
The [illegible]	649	500	150
Väska hård	249	200	50
Väska [illegible]	149	100	50
X-plorer	349	250	100

	Nytt	Beg	Vi köper
NHBA In the Zone 2	449	150	50
NHBA In The Zone'98	449	400	175
NHBA Jam Extreme	199	100	25
NHBA Jam T.E	299	200	75
NHBA Live '96	249	150	50
NHBA Live '97	299	200	75
NHBA Live '98	299	250	100
NHBA Live '99	429	350	150
NHBA Pro '98	449	400	175
NHBA Pro '99	449	400	175
Nideo For Speed	249	200	75
Nideo for Speed 2	399	250	100
Nideo for Speed 3	399	350	150
Nideo for Speed R.C.	449	400	175
Nidewman Hass Racing	449	150	50
NiFL Blitz	429	350	150
NiFL Extreme	449	400	175
NiFL Gameday	349	100	25
NiFL Gameday '97	449	400	175
NiFL Quarterback '97	199	150	50
NiFL Quarterback C.'98	449	400	175
NiFL Xtreme	449	400	175
NiHL '97	199	50	25
NiHL '98	399	150	50
NiHL '99	449	250	100
NiHL Breakaway '98	449	150	50
NiHL Face Off	199	50	25
NiHL Face Off '97	299	50	25
NiHL Face Off '98	299	250	100
NiHL Face off '99	399	350	150
NiHL Powerplay	399	150	50
NiHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
Nco One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Ncovastorm	299	100	50
Nuuclear Strike	199	150	50
O.I.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Ormega Boost	399	350	150
Onna	399	350	150
Onnly War	449	400	175
Onslde Soccer	299	250	100
Ovverblood	199	100	25
Ovverboard!	449	250	100
Paarappa the Rapper	399	150	50
Pacx Corpus	399	300	125
Pasak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sempras Tennis	399	350	150
Peti In TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Penfect Assesin	449	400	175
Penfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Player Manager '98-'99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	50	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poyl Poyl	399	300	125
Poyl Poyl 2	429	350	150
Premier Manager '98	349	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-games)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Paybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449		
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	200	75
Rampage World Tour 2	429	350	150
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
RC Stuntcopter	449		
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	399	150	50
Red Alert : C&C 2	449	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	349	300	125
Resident Evil 2	249	200	75
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Risa 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQusen	399	350	150
Rollcage	479	400	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	349	150	50
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150

Shadowman	449		
Shadow Master	399	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	280	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spaceshuttle V.O.T.B.A	199	150	50
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50

Star Wars Episode I	449		
Steel Harbinger	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Sulkoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	399	150
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ League	479	400	175
Um Jammer Lammy		RING	
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	350	150
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	250	100
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2	399		50

World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	299	200	75
Wrestlemania	299	150	50
WS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
XQ	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Files	399		
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

måndag-fredag | Lördag

Postorder 11.00-18.00 | 11.00-15.00 | 08/150 600

Orderfax dygnet runt | 08/150 700

SPELIA

För kunder som besöker vår butik, kostar det 50:- till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

Antz

Arcade Hits

Asterix & Obelix

Bug's Life

Bust a Move 4

Conker's Pocket

F1 World GP

Frogger

Gex

Harvest Moon

Int Super Soccer 99

Logical

Looney Tunes

Looney Tunes

Maya the Bee

Men In Black

Pitfall

Quest for Camelot

River King

R-Type DX

Shadow Gate

Super Mario DX

Top Gear Rally

Warioland 2

WWF Attitude

Zelda DX

-paket

5 st hemliga spel ur SPELIAS sortiment

SUPER NINTENDO -paket

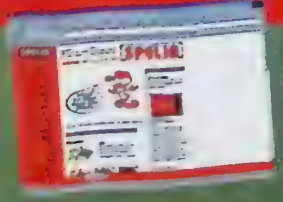
st hemliga spel ur SPELIAS sortiment

-paket

du får 1 st hemligt Beg spel

Playstationpaket

Besök:
www.spelia.se



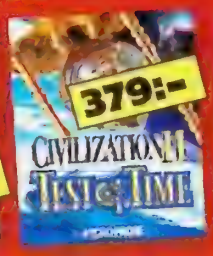
Nu ger vi 50% mer för dina spel

Postorder PC/MAC
☎ 08 - 150 500

PC

Nyheter:

Amerzone



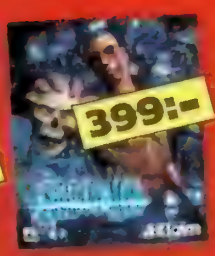
Civ 2 Test of Time

Cutthroats

Drakan: Orders of the Flame

Jagged Alliance 2

Pizza Syndikatet



Starship Titanic

Tillbehör:

Star Wars Musmatta

Magnum 6

Maxi Xentor 32 MB

Logitech Wingman

Logitech Wingman

Äntligen här...

C&C: Tiberian Sun

För fullständigt PC sortiment besök www.spelia.se

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast · DVD VIDEO · NINTENDO 64 · PlayStation · Mac · Mega Drive · SUPER NINTENDO · PC · GAME BOY · SEGA · Nintendo · NEO GEO

KÖP 3 VALFRIA SPEL, OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!!

PSX
CD-Case
(99:-)

PSX
Alien Trilogy
(249:-)

PSX
Circuit Breakers
(199:-)

N64
Game Secrets (bok)
(199:-)

PC
Die by the Sword
(99:-)

PC
Shattered Steel
(99:-)

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 12 Oktober 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3	Gratisprodukt 1 (vår du beställt 3 spel)		0:-
4			
5			
6	Gratisprodukt 2 (vår du beställt 6 spel)		0:-

Reserv spel / produkt

Namn

Telefon

Adress

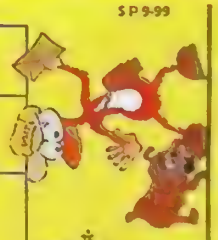
Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara något säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspostrutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra på betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

S P 9-99

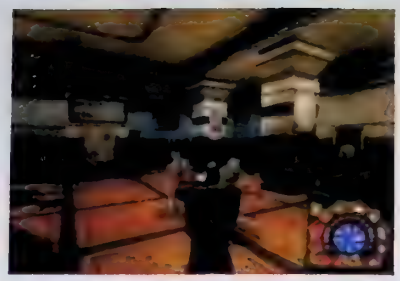


Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— Acclaim
UTVECKLARE — Acclaim Studios
DISTRIBUTION ——— Bergsala
SLÄPPS ——— 9 September
SPELARE ——— 1
SPARFUNKTION —— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —— Playstation



Med hjälp av Expansion Pak har Acclaim lyckats att skapa detaljerade miljöer och effektfulla ljusspel som bidrar till spelets otäcka stämning.

Shadowman

Upphovsmännen hoppas att *Shadowman* kommer att bli årets äventyrsspel. De kanske borde ha tänkt till lite mer innan de släppte spelet. För årets spel kommer Shadowman aldrig att bli.

Acclaims *Shadowman* är i grunden ett plattformsäventyr. Spelets upphovsman Guy Miller fattade tidigt tycke för *Super Mario 64* när det introducerades till Nintendo 64. Den italienske rökmokarens tredimensionella äventyr ligger till grund för den skuggvärld som Guy Miller försöker att måla upp tillsammans med Storbritanniens elitprogrammerare.

I *Shadowman* förtäljs en mörk saga om onda krafter som försöker att ta över vår värld. Givetvis är det voodookrigaren Mike LeRoi som måste rädda världen. En ensamvarg som inte ger ett speciellt starkt intryck, vare sig intellektuellt eller personligt.

För att lyckas med sitt uppdrag måste Mike vandra mellan vår värld och skuggvärlden. I vår värld är Mike svag, kan drunkna och klarar sig inte speciellt länge i en strid. I skuggvärlden är det en helt annan sak, där är han nästan en aktad karl med voodootatueringar och allt. För att man ska klara spelet måste Mike stoppa fem massmördare som har blivit utsända av den ondskefulle Legion. En uppgift som garanterat kommer att ta tid.

Mike LeRoi är en samlare. För att bli stark måste han leta rätt på mörka själar som ligger utspridda på spelets gigantiska banor. Själarna innebär att Mike kan ta sig förbi magiska portar som leder till nya banor, ungefär som stjärnorna i *Super Mario 64*. På vissa av banorna finns det bonusföremål och magiska varelser som kan ge Mike uråldriga tatueringar som tillåter honom att gå på lava och utföra andra övermänskliga bedrifter. Föremål och extrakrafter finns det gott om i *Shadowman* och de är relativt väldesignade för sina ändamål.

Handlingsmässigt är *Shadowman* till en början ganska intensivt. Det finns gott om dialog och ledtrådar till vart Mike ska bege sig härnäst. Tyvärr blir det en bit in i spelet lite luddigt och det känns som om Mike och hans vänner inte riktigt vet vart han ska gå. Och i ett spel vars banor är gigantiska blir det rent ut av frustrerande. Slutligen hittar man rätt och bitarna faller på plats. Men den där timmen då man försökte att förstå, eller bara hitta det där lilla objektet, ger ifrån sig en bismak. Det ska även tilläggas att det inte finns någon översikt i spelet. Som att ge sig ut på orientering utan vare sig karta eller kompass. Smidigt Acclaim.

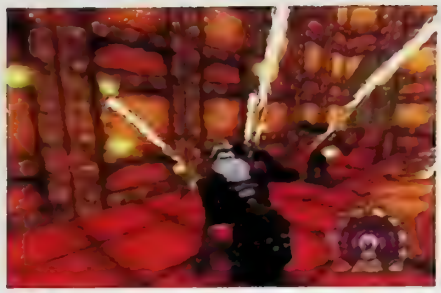
Det går en trend genom spelbranschen just nu. Det talas mycket om skräckspel, vuxna spel. Spel för människor som i regel tycker att de flesta spel som är anpassade för alla åldrar är ytliga och töntiga. Idag handlar det inte längre enbart om att skapa nya världar för nya konsumenter, det handlar om att spelbranschen alltmer närmar sig filmens värld där specialeffekter och våld är huvudingredienserna för att attrahera massorna.

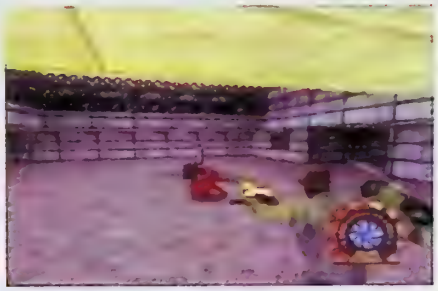
Det fina med spel är att det aldrig kommer att blir samma sak som film. För film handlar i regel om smak, och den är som bekant relativ beroende på åskådarens referensramar. Ett dåligt spel avslöjar sig snabbt. Visar sig programmeringsbrister, taskig spelkontroll eller dåligt spelupplägg är det ett faktum som inte går att ändra på. Ett dåligt spel är ett dåligt spel.

I sin helhet så förblir *Shadowman* ett hypat spel som inte håller vad det lovar. Det är inte originellt eller beroendeframkallande. Det är bara stort. Fruktansvärt stort. Och det har gott om bonusföremål och annat matnyttigt. Men det räcker inte hela vägen. *MJ*

INGET FÖR MIG

Att Acclaim både satsat pengar och prestige i *Shadowman* är ett faktum. Att de har suttit mer än två år och skapat en skuggvärld som är så pass enorm att spelaren får skavsår i fötterna är beundransvärt. Men de har missat det fundamentala i processen. Ett spel ska vara välbalanserat. Och det är inte *Shadowman*. För när intresset för seriemördare, skuggvarelser och vapen har lagt sig är inte spelet mer än en halvdan plattformstitel som gömmer sig bakom en vuxenprofil som lurar konsumenten att tro att det är mer tufft att skjuta med automatvapen på Jack the Ripper än det är att grabba tag i Bowsers svans och kasta honom utför en plattform. *Shadowman* är så gott som en sämre kopia av *Super Mario 64*; skillnaden är våldet och att Shigeru Miyamoto är en betydligt bättre spelskapare än Guy Miller. Gott om brister i banupplägget finns det också, i form av ologisk utplacering av hinder och





motstånd. Banorna är även så pass stora att man lätt går vilse. Och ett evigt letande efter den rätta utgången börjar. Visst hittar man rätt efter ett tag men vandringen blir tröttsam eftersom det knappt finns några dolda bonusobjekt eller fiender på vägen tillbaka. Kontentan är att *Shadowman* är ett mediokert plattformsspel. Så var det sagt.

Martin 75

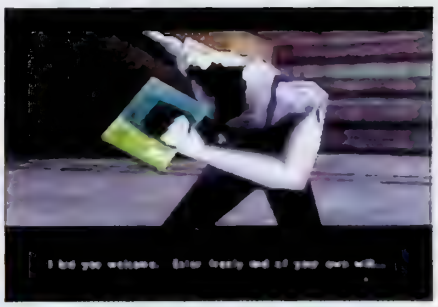
I sin helhet så förblir Shadowman ett hypat spel som inte håller vad det lovar. Det är inte originellt eller beroendeframkallande. Det är bara stort.

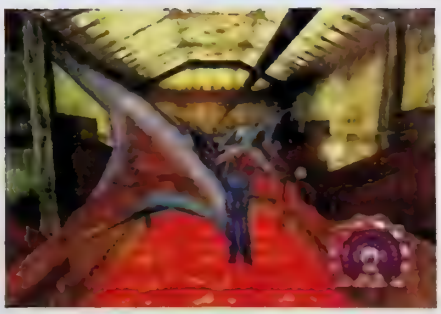
FEL TÄNKT

Anledningen till att *Turok: Dinosaur Hunter* blev så framgångsrikt var att det var det första helt konsolanpassade spelet i den shoot 'em up-genren som kom till tack vare *Doom* och *Quake*. Och att det dessutom var ett genomtänkt och välgjort sådant. Att det baserades på en tecknad serie och var extremt våldsamt tror jag hade mindre betydelse i sammanhanget. Men att döma av *Shadowman* har Acclaim och jag inte alls samma åsikter. Här har de nämligen utvecklat ett minst lika våldsamt spel och baserat det på en annan seriehjälte. Men valt att låta spelaren se huvudpersonen ur ett objektivt perspektiv. Fast med de begränsningar som *Turok*-kontrollen trots allt innebär. Resultatet är en blandning mellan *Super Mario 64*, *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och *Tomb Raider*. Fast utan varken skön spelkänsla, intelligent kamerakontroll eller karismatisk huvudperson. Kvar står en svårkontrollerad Shadowman i en gigantisk värld som kommer att ta honom en evighet att hitta ut ur.

Nöjer man sig med någonting stort, svårt och läskigt är *Shadowman* inte alls fel. Personligen klarar jag mig ganska bra utan den här typen av överhypade spel.

Tobias 72





GRAFIK 94	ANVÄNDBARHET 74
Stundtals storslagen med enorma världar som aldrig verkar ta slut.	Inte helt felfri kontroll, vilket ger upphov till frustration.
LJUD 85	**SVÅRIGHETS 93**
De få musikvariationer som finns i spelet är tämligen stämningsfulla.	Gigantiska banor som tar tid att utforska. Tyvärr är många alltför innehållslösa.

Inte det fantastiska *Shadowman* man hade väntat sig.

81

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Camelot
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 23 september
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT Game Boy Color

Mario Golf

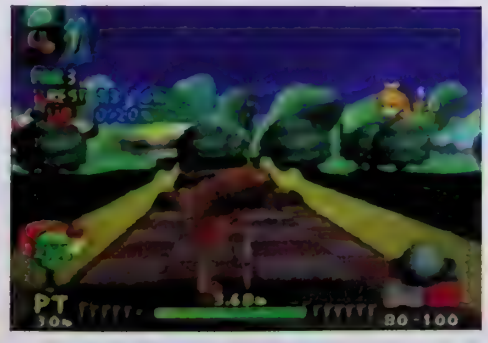
Först kom det sedvanliga plattformsspelet. Sedan var det go-kart som gällde. Därefter blev det slagsmål. Och nu är det dags för golf. Mario och hans vänner drar sig tydligen inte för att prova på nya saker.

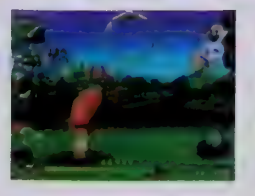
Att Camelot kan göra bra golfspel visste vi redan. Deras *Everybody's Golf* är fortfarande det överlägset bästa golfspelet till PlayStation. Förmodligen är det därför som Nintendo har lånat ut sina mest kända karaktärer till dem. Med facit i hand kan man konstatera att det var ett klokt beslut.

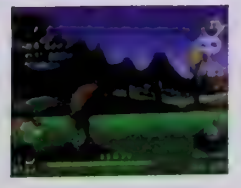
Mario Golf innehåller ovanligt många spelsätt. Tournament Mode går ut på att man ska spela sig genom en turnering och samla ihop poäng. När man har fått tillräckligt många poäng får man tillträde till en ny bana och om man vinner över de andra deltagarna blir man champion. Ett annat spelsätt är Ring Shot, som går ut på att man ska slå genom ringar, hålla sig på par och samla stjärnor. Också här får man successivt tillträde till de nya banorna, det vill säga när man får nya stjärnor. I Speed Golf gäller det att avsluta sin runda så fort som möjligt. Fast trots att man har bråttom måste man tänka innan man slår. För om bollen till exempel hamnar i ruffen istället för på fairway tar det längre tid att komma in på greenen.

Gemensamt för samtliga dessa spelsätt är att det inte går att spela fler än en. Men självklart kan man även spela mot sina kompisar. I Stroke Mode, där det helt enkelt gäller att klara banorna på så få slag som möjligt, finns det plats för fyra deltagare. Är man två spelare kan man tävla mot varandra på varje hål och se vem som vinner flest gånger i Match Mode. Eller så kan man ge sig i kast med Skin Mode, som bygger på ungefär samma princip men tillåter fyra deltagare. Och när man har tröttnat på vanlig golf är det bara att bjuda hem kompisarna för en turnering i minigolf. Möjligheten att vara fyra spelare och de 18 hålen kan rädda många kvällar.

Peach är svag men puttar säkert. Hon är med andra ord ett utmärkt val till minigolfbanorna.







När spelet börjar finns bara fyra karaktärer tillgängliga. Mario, Luigi, Yoshi och Wario går dessutom att välja om man är flera som spelar. Och man ser att det finns plats för sammanlagt 18 karaktärer. Så det är klart att man kastar sig över Get Character Mode. Som framgår av namnet är det ett sätt att få tillgång till nya karaktärer. Det hela går till så att man utmanar en från början okänd spelare på Skin Golf. Vinner man kan man sedan spela som honom eller henne. Och fast det är Marios golfspel innehåller det inte bara gamla ansikten. Spelare som Plum, Sonny, Harry och Charlie är helt nya bekantskaper. Dessutom kommer man att kunna använda några av de karaktärer som man hittar i den kommande Game Boy Color-versionen, tack vare Transfer Pak.

Marios självgoda attityd retar lätt upp alla hans motspelare.

Att komma igång med spelandet är lätt. Slagsystemet är konstruerat så att vem som helst kan få iväg ett bra utslag redan på första försöket. Även om det skulle blåsa stark motvind är det inga större problem i början eftersom slagriktningen är förinställd. Och först när man har blivit varm i kläderna vågar man frångå datorns tips. Att slå sig ur en bunker eller att komma upp för en brant backe är inga lätta saker, men att putta långt på en lutande green är nog ändå värst. Precis som i verkligheten gäller det att tro på sig själv och hela tiden hålla sig lugn. När man tycker sig kunna detta någorlunda bra är det lämpligt att man lär sig att skruva bollen. Fast det får nog ändå betraktas som överkurs. För *Mario Golf* är ingen realistisk golfsimulator. Det handlar bara om att ha roligt. *DG*

KALASKUL

Det som jag oftast tycker är jobbigt med golfspel är att de ska vara så himla seriösa. De som spelar golf i verkligheten förstår kanske att uppskatta simulatorer, men personligen brukar jag snabbt bli uttråkad.

På skärmen finns mätare för allt. Inklusive ett spöke som visar hur vinden blåser.

Självklart inser jag poängen med skiftande vindförhållanden och olika klubbor, men eftersom jag aldrig har varit intresserad av att skaffa mig ett grönt kort har jag svårt att engagera mig. Därför passar *Mario Golf* mig perfekt. Det enda som krävs är lite logiskt tänkande, resten sköter datorn. Men jag tror även att det kan tilltala mer rutinerade spelare. För trots att jag tycker att jag klarar mig ganska bra utan att skruva och justera siktet är det nog lönsamt i längden. Skillnaden mot många andra spel är bara den att det inte är något villkorslöst krav.

Den andra stora fördelen med *Mario Golf* är att det innehåller så många olika spelsätt. För tillfället tycker jag bäst om Tournament Mode, Skin Mode och minigolf. Men det kommer säkert att ändras. Festen har ju precis börjat.

Daniel 90

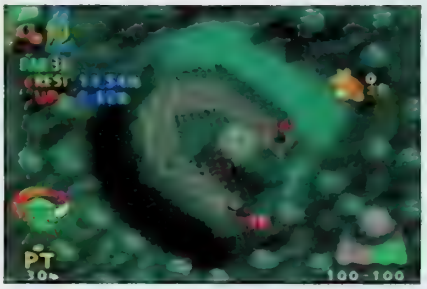
SKÖNT

Trots att jag är totalt ointresserad av sporten golf, har jag gillat många av spelen på temat. *Golf* till NES, *Arnold Palmer Golf* till Mega Drive och *Everybody's Golf* till PlayStation för att nämna några. Och trots att *Mario Golf* i grunden inte skiljer sig särskilt mycket från något av dem, har det snabbt blivit min favorit i genren. Och jag ska inte sticka under stol med att det beror mycket på att karaktärerna och omgivningarna är hämtade från Marios värld. För även om jag uppskattade de seriösa rundorna med Arnold Palmer så blir sporten mycket roligare om man inte tar den på blodigaste allvar. *Mario Golf* har faktiskt precis lika stora valmöjligheter och samma finesser som realistiska golfsimulatorer, fast här känns allting mycket skönare, mycket mer avslappnat. Dessutom håller *Mario Golf* mycket längre, tack vare alla banorna och varierande spelsätt. Och naturligtvis tack vare alla karaktärerna och deras sätt att jubla när de slår en hole-in-one, muttra när de hamnar över par, dansa argsinta krigsdanser när de hamnar utanför banan och retas när motståndaren gör bort sig. Fast vad Camelots egna karaktärer har i spelet att göra kan jag inte förstå. För om man verkligen föredrar en okänd skogshuggare och en söt liten skolflicka framför Wario och Peach kan man väl knappast uppskatta någonting i det här spelet?

Tobias 90

Alla karaktärer och spelsätt gör möjligheterna större än i alla andra golfspel.

Att komma igång med spelandet är lätt. Slagsystemet är konstruerat så att vem som helst kan få iväg ett bra utslag redan på första försöket.

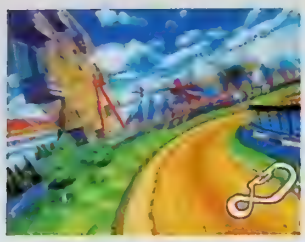


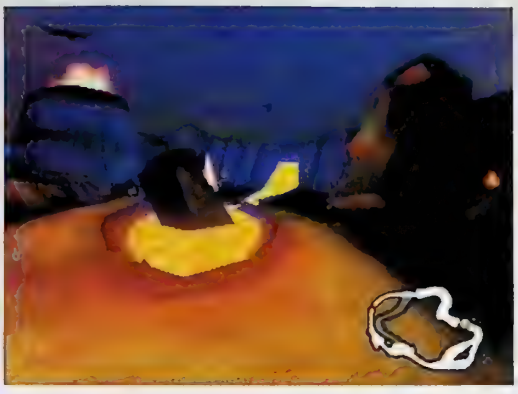
GRAFIK 90	Spelarna rör sig snyggt och banorna är välgjorda.
SPELBARHET 92	Glöm allt tjat om grönt kort. I *Mario Golf* får alla vara med.
LJUD 85	Lättsamma melodier kombinerat med både uppmuntrande och retsamma tillrop.
UTMANING 90	Banorna blir successivt svårare och det dröjer länge innan man bemästrar alla varianterna till fullo.

Ett roligt och underhållande golfspel som borde passa de flesta.

90

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Funcom
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —





Sex sanslösa snorungar på rymmen från plugget. I var-sin topptrimmad och vapenfylld go-kart. Succé eller blek *Mario Kart*-kopia?

Speed Freaks

Funcom har lånat mycket från *Mario Kart*, men på ytan ser *Speed Freaks* snarare ut som *Wipeout*.

Speed Freaks handlar precis om vad det heter. Höga hastigheter och skruvade karaktärer. Inspirationskällan är *Mario Kart* fast med mera fokus på fart och vrickade vapen och mindre på spektakulär bandesign. Givetvis finns det en rudimentär story som förklarar varför de små monstren nödvändigtvis måste tävla mot varandra på den ena urflippade banan efter den andra. Och som vanligt kan man lämna den därhän.

Det handlar om humoristisk bilkörning. I go-karts. Med vapen. Och man kan vara upp till fyra spelare samtidigt. *Mario Kart* helt enkelt, som sagt. Fast med en hel del ambition att skapa egna originella inslag. Självklart kan man köra ensam också och valen börjar med sex karaktärer. Små illbattingar med olika egenskaper och putslustiga namn som Monty Carlo, Tabatha, Brains och Tempest. Alla med olika egenskaper och fordon.

Nästa val handlar om spelform. Här finns enstaka lopp och Time Trial att värma upp med och huvudrätten är som sig bör en riktigt fet turnering där man genom att placera sig tillräckligt bra i fyra lopp kvalificerar sig till en omgång mot bossen. Slår man honom får man tillgång till ytterligare fyra banor. Och så vidare för att plocka fram ytterligare banor, val och karaktärer.

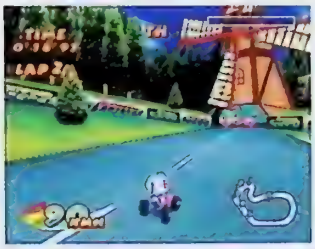
Totalt finns det tolv olika banor med miljöer som skeppsvrak, öknar, städer och parker. Alla fulla av genvägar, senvägar och diverse faror. Och givetvis också fullproppade med vapen och turboladdningar. Förutom den vanliga uppsättningen bomber, raketer och målsökande missiler finns här också godbitar som slime och punkteringsbomber att plocka på sig. Och som en liten extra krydda uppenbarar sig ett hårkors i nacken på ens egen förare när någon av motståndarna har ställt in siktet rätt. Underlagen varierar från grus och asfalt till is och gyttja, på samma bana. Så det gäller att behärska den speciella go-kart-körstilen med kontrollerade bredsladdar genom kurvorna. Men framför allt gäller det att plocka upp och använda så många vapen man kan. Och att hålla sig undan för motståndarnas.

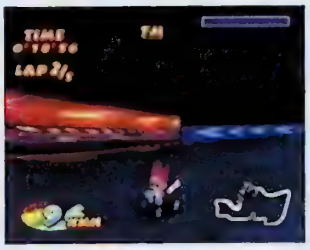
Viktigast av allt är dock flerspelarfunktionen. Med hjälp av en Multi Tap kan man vara ända upp till fyra deltagare samtidigt. Och delad glädje är naturligtvis dubbel glädje. I synnerhet om det handlar om skadeglädje över att med hjälp av en rätt avpassad trängning eller välriktad trippelmissil förpassa en levande motståndare en bit ut i terrängen. För ska man vara ärlig är den här typen av bilspel inte något man orkar hålla på med någon längre tid om man är ensam.

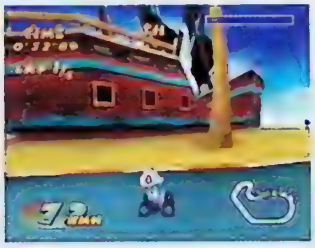
TILLRÄCKLIGT HYSTERISKT

Om man får höra att "det här är årets roligaste PlayStation-spel" tillräckligt många gånger finns det en viss risk för att man så småningom börjar att tro på det. Eller så blir man mycket skeptisk. Nu är *Speed Freaks* roligt fast man ibland får lite samma känsla som av de pålagda skratten i vissa TV-shower. "Detta är roligt! Skrattal" Det blir liksom lite för mycket med alla grälla färger och hysteriska effekter. Fast å andra sidan är det ju just så det ska vara. *Speed Freaks* är välgjort och genomtänkt.

Delad glädje är naturligtvis dubbel glädje. I synnerhet om det handlar om skadeglädje över att med hjälp av en rätt avpassad trängning eller välriktad trippelmissil förpassa en levande motståndare en bit ut i terrängen.







Kontrollen är helt okej med tanke på speltypen och banorna, karaktärerna och vapnen är tillräckligt hysteriska för att man ska trivas.

Allra bäst är det naturligtvis om man är fyra. Det ligger ju lite i sakens natur att ett sådant här spel inte håller så länge för en ensam spelare. Personligen tycker jag i alla fall inte att det känns så angeläget att slå banrekord och vinna turneringar mot en hop tecknade dårfinkar. Men med laddade vapen och ett skadeglatt leende på läpparna är det fest. Möjligtvis skulle man kunna anmärka på att tyngdpunkten ligger för mycket på vapen och turbofunktionen och för lite på ren bilkörning. Men det är ju en ren smaksak. *Speed Freaks* är det bästa försöket hittills i den här genren till PlayStation.

Jonas 85

FUNCOM ÖVERRASKAR

Det är verkligen trist att inte kunna skriva en recension utan att behöva dra paralleller till Nintendo och deras spel. Men när bolag som Funcom gör så här uppenbara plagiat är det omöjligt att låta bli. För *Speed Freaks* är ingenting annat än en ny *Mario Kart*-klon. Med vissa inslag av *Wipeout*. Farten är högre än i Nintendos spel och ljuseffekterna betydligt fler. Fast den stora överraskningen är spelets höga kvalitet. Många har försökt sig på den här genren tidigare, men Funcom lyckas överlägset bäst. Några av karaktärerna känns väldigt tveksamma, men kontrollen fungerar bra när man har lärt sig den, banorna är roliga och varierande och grafiken är precis så överdrivet pastellig som den ska vara i sådana här spel.

Funcom har gjort i princip allting rätt. Det enda jag kan klaga på är bristande originalitet. Men under jakten på levande motståndare att skjuta sönder med mina målsökande missiler bryr jag mig faktiskt inte om det. *Speed Freaks* är roligt. Det är huvudsaken.

Tobias 88

GRAFIK 84	SPELBARHET 84	TOTALT
Skrikiga pastellfärger och kul karaktärer men lite väl många missar.	Lättbegriplig med hyfsad kontroll.	Bästa humorracingen hittills till PlayStation.
LJUD 82	**UTMANING 89**	**88**
Skrikiga pastelljud och kul effekter.	Långlivad underhållning för större sällskap.	

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — September
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Tonic Trouble

Med *Rayman 2* bevisar franska Ubi Soft att det fortfarande går att göra meningsfulla spel i plattformsgenren. Men *Tonic Trouble* får en att undra om systerspelet bara var en lyckträff.

Huvudpersonen i *Tonic Trouble*, utomjodingen Ed, ser ut att vara en avlägsen släkting till Rayman. Likheterna är att de kommer från samma företag, franska Ubi Soft, att de bor i varsin plattformsvärld och att de inte har några armar eller ben. Tyvärr är skillnaderna fler, och de är inte direkt till Eds fördel. Det känns som att *Tonic Trouble* är ett småsyskon som ser upp till en äldre bror eller syster och försöker att göra saker och ting lika bra, men ständigt misslyckas.

Där *Rayman 2: The Great Escape* är otroligt fantasifullt, varierat och roligt känns *Tonic Trouble* påklistrat, enformigt och tröjligt. Kanske är *Tonic Trouble* tänkt för en något yngre målgrupp än *Rayman 2*, men det är ändå inte någon ursäkt. *Rayman 2* är ju faktiskt också en uppföljare så det är kanske lite orättvist att jämföra de två spelen med varandra. Men om man säger så här, det är inte så troligt att *Tonic Trouble 2*, om det nu kommer en sådan titel, kommer att bli lika bra som *Rayman 2*. Det största frågetecknet är dock varför Ubi Soft har utvecklat två spelkoncept som liknar varandra så här mycket. Men ändå inte lyckats att göra båda spelen lika bra.

Tonic Trouble inleds med en lång och fartfylld racingbana. Ed glider på en pulka nedför en isig bana och måste åka slalom mellan palmer som sticker upp ur snön. När banan är slut har Ed hamnat i en annan värld. Han får veta att planeten han lever på har blivit förorenad och att allt levande har muterats. Det vill säga frukter och grönsaker har blivit illasinnade och är på krigsstigen. Och det är Eds uppgift att rädda naturen från miljöförstöringen så att allt blir harmoniskt igen.

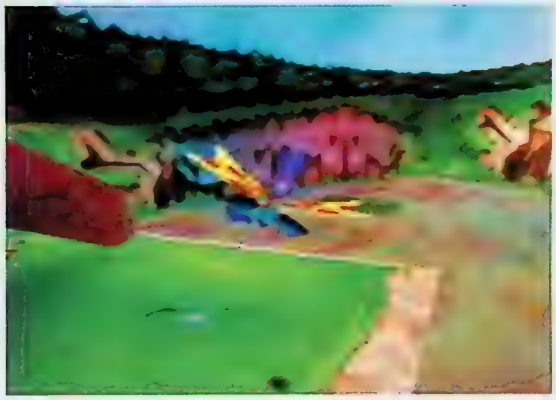
Banorna i *Tonic Trouble* är alla uppbyggda på samma sätt. Det går nästan alltid ut på att man ska samla ihop sex föremål och utföra ett uppdrag eller besegra en boss. Sedan är man klar och får gå vidare till ytterligare en likadan bana. Det tråkiga är att uppdragen är så banala, inte det minsta sofistikerade, och att man nästan känner sig fånig när man spelar för att det är så dumlätt.

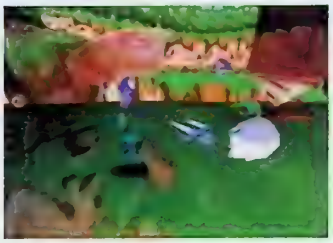
Spelandet går i princip ut på att man går runt på en bana, hämtar det man ska hämta samtidigt som man aktar sig för fiender i form av mördartomater, skjutglada majskolvar, tjuriga sockerärtor och andra läskiga grönsaker som är designade för att till och med skrämma vegetarianer på flykten. Idén är ganska rolig, men det är inte så svårt att besegra fienderna genom att skjuta popcorn eller någonting annat lustigt.

Eds sätt påminner om amerikanska spelkaraktärer som Gex, som rapar och pruttar så fort man inte gör någonting med spelkontrollen. Det kallas humor på låg nivå och utan någon som helst finess.

Banorna är visserligen olika miljömässigt, det vill säga en del utspelar sig i vulkanområden där man måste se upp för het lava medan andra utspelar sig i skogen eller i labyrinter. Men de blir ändå enformiga för att de är så enahanda och detaljfattiga. Det är aldrig särskilt svårt att lista ut vad man ska göra eftersom allting är ganska självklart. Om man kommer in i ett rum och det bara står en popcornmaskin där är det ju inte så svårt att lista ut att man ska gå fram till den. Och då förvandlas man under buller och bång till Super Ed, ungefär som Bamse blir stark när han äter Dunderhonung, och så kan man bryta upp dörrar eller försvara sig mot arga primörer.

Det verkar som att det är tänkt att Ed ska vara en söt figur med sitt trekantiga huvud och stora ögon. Men i jämförelse med Rayman känns han faktiskt lite töntig. Hans sätt påminner om amerikanska spelkaraktärer som Gex, som rapar och pruttar så fort man inte gör någonting med spelkontrollen. Det kallas humor på låg nivå och utan någon som helst finess. Men om man bortser från det och ser Ed ur karaktärsdesignerns synvinkel kan det tänkas att de vill att han ska framstå som den typen som många faktiskt känner sig som, liten och osäker och töntig. Och när man väl har klarat spelet och blivit hjälte så har man fått lite bättre självförtroende. *LL*





BRA TEMA

Jag tycker att tanken med att rädda världen från miljöförstöring är jättebra. Det är ett tema som borde engagera alla, och muterade grönsaker är väl kanske en humoristisk aspekt på hur det faktisk skulle kunna bli om vi fortsätter att slösa med naturresurserna och att släppa ut en massa föroreningar som vi gör nu. Jag antar att Ubi Softs rädsla för att bli patetiska som *Beverly Hills*-avsnitt som alltid har en sensmoral på slutet, är anledningen till att de har försökt att skoja till det som de har gjort i *Tonic Trouble*. Men jag hade tyckt att det hade varit mycket roligare att spela ett spel som utspelade sig i verkligheten med mänskliga karaktärer, dock på samma tema.

Lovisa 76

INTE ROLIGT

Tonic Trouble är som sådana här plattformsspel i allmänhet brukar vara. Fullt av stulna idéer från de riktiga klassikerna men ändå inte alls engagerande. Att plagiera en banas struktur är nämligen inte särskilt svårt, men att skapa den atmosfär och spelbarhet som finns i exempelvis alla Marios och Sonics plattformsäventyr är uppenbarligen helt omöjligt. *Tonic Trouble* lider dessutom av fler problem än så. Främst är det karaktärsdesignen som jag retar mig på. Ed går väl an så länge han inte får för mycket uppmärksamhet eller förvandlar sig till Super Ed, men hans kompanjon Doc och Docs dotter Suzy är ofattbart fula och töntiga. Och allvarligt talat är det väl meningen att ärkefienden och slutbossen ska vara skräckinjagande, inte skrattretande.

Tobias 71

[illegible] 78
Fantasifullt med huggtandade grönsaker som fiender, men grötigt.

[illegible] 74
Okej men långt ifrån perfekt.

[illegible]
Kul idé, tråkigt genomförande.

[illegible] 78
IQ-fiskpinne-kommentarer och för lite musik.

[illegible] 79
Efter tre banor går man på rutin.

77

SPELTYP — Samling
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Capcom
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 3
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Capcom Generations

På fyra skivor har Capcom samlat tretton av sina spelklassiker. Och det kan vara värt att prova både för nostalgiker som vill återuppliva minnet och nya spelare som vill se vad dagens spel bygger på.

Det är inte konstigt att ett spelföretag som Capcom släpper en samlingsskiva med klassiker och ett par gamla synder. För det finns en stor grupp av dagens spelare som har hängt med sedan starten. Idag lite mer luttrade samtidigt som de fortfarande är nyfikna på att återuppleva de gamla goda dagarna. *Capcom Generations* är i sanning en fröjd för ögat med sina fyra samlingsskivor som dock bara rymmer en bråkdel av de klassiker Capcom har gett ut under årens lopp.

På skivan Wings of Destiny finns bland annat *1942*. De som har hängt med sedan *Pac-Man* och *Donkey Kong* forcerade arkadhallarna vet att ett av åttiotalets största shoot 'em up-klassiker var det stillahavskrigsinspirerade *1942* som slukade kredit efter kredit. På *Capcom Generations* känns det kanske inte lika vitalt som de andra spelen på skivan, *1943* och *1943 Kai*. Men att det bjuder på en resa bakåt i tiden kan ingen förneka.

På skivan Chronicles of Artur går det att fördjupa sig i de i särklass bästa arkadplattformsspelen i mannaminne. Riddaren Artur finns representerad i tre spelformer; *Ghosts 'n Goblins*, *Ghouls 'n Ghosts* och *Super Ghouls 'n Ghosts*. Det sistnämnda är det snyggaste men det är ändå *Ghouls 'n Ghosts* som är bäst. Det är helt enkelt lite jämnare och känns överlag mer solitt.

The First Generation är den mest ointressanta skivan i samlingen. Här finns visserligen tokklassiker, men mätta med dagens mått håller de inte. Främst är det shoot 'em up-spelen *Vulgus* och *Exed Eyes* som är på tok för lätta och tragiskt stereotypa. Det sidoscrollande plattformsspelet *Sonson* och *Pac-Man*-plagiatet *Pirate Ship Higemaru* sticker inte heller ut hakan.

Den sista skivan i samlingen är Blazing Gun och har den absolut fetaste samlingen. Här ligger *Commando*, *Mercs* och *Gun Smoke* – tre shoot 'em up-legender som har underhållit tusen och åter tusen spelare. Bara skivan Blazing Guns i sin ensamhet skulle göra *Capcom Generations* köpvärt. För det representerar en era där spel var någonting nytt och spännande, och möjligheterna oändliga. *MJ*

EN BIT SPELHISTORIA

För många nya spelare känns kanske *Capcom Generations* som ett onödigt och stelt alternativ. För det är sant att den här samlingen inte kan bjuda på någon enastående audiovisuell upplevelse. Men den har helt andra kvaliteter. För spel som *1943*, *Ghouls 'n Ghosts*, *Commando* och *Mercs* är milstolpar. Och kan jämföras med verk av Bob Marley, David Bowie eller Afrika Bambaata. Det här är grunden till det du spelar idag och för att förstå det fyller *Capcom Generations* en funktion. Tänk dig själv; hur skulle musiken se ut idag om det inte fanns några referenser?

Capcom Generations är en samling för alla. Se efter själv, då kommer du att förstå.

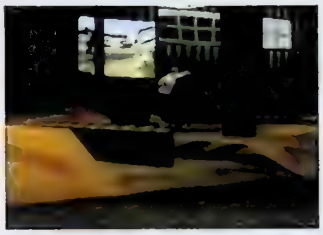
Martin 85

GRAFIK 64	SPELBARHET 84	TOTALT
Ingenting enastående mätt i dagens mått, men i sanning bra pixelgrafik.	Mycket spelande för pengarna. En resa tillbaka i tiden.	En gedigen samling klassiker för den vetgirige. **84**
LJUD 65	UTMANING 90	
Med tanke på de begränsade möjligheterna på den tiden så är ljudet inte annat än klassisk.	Gamla spel är svårare, vilket du snart kommer att märka.	

Tony Hawk's Skateboarding

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Neversoft
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Är det månne en ny trend som vi har stött på? Vadå? Att göra skateboardspel, förstås.



För inte alls länge sedan släpptes *Street Skater*. Det var kanske inte första gången en TV-spelsfigur ställde sina pixlade fossingar på en rullbräda, men det var första gången på väldigt länge som skateboarden hade huvudrollen i ett spel, som dessutom var ett av de bättre i idrottsgenren. Och nu är det alltså dags igen.

Där *Street Skater* mest var ett sorts äventyrs-action-åka-bräda-i-omöjliga-miljöer-spel är Tony Hawks rullbrädslir mer ett försök att ge en riktig skateboardtävling liv i ett TV-spel. Och man lyckas bra med det. Här finns det inga fantasibanor eller omöjliga pryttlar som man ska åka igenom. Istället åker man runt på några av världens mest kända skateboardarenor i snygg, digitaliserad förpackning. Men det är på både gott och ont. Å ena sidan får man en häftig chans att prova på skateboard på riktigt, i och med det verklighetsbaserade scenariot. Å andra sidan kan banorna inte direkt anklagas för att vara stora och varierande. De ser helt enkelt ut som skateboardarenor gör mest.

På brädorna i *Tony Hawk's Skateboarding* har man dessutom haft den goda smaken att placera några av de världsledande utövarna av denna sport. Förutom Tony Hawk själv, som i somras blev världsmästare i trickåkning, ser man ett tiotal andra skateboardåkare, bland dem danske stjärnan Rune Glifberg.

Liksom i verkliga livet har alla här lite olika förutsättningar och specialiteter. En del är snabbare än andra, medan det finns de som kan hoppa högre och så vidare. Skillnaderna karaktärerna emellan är dock inte så fantastiskt stora, men det kanske också kan räknas in som en del av spelets realism. Det är inte för inte som konstformer av denna art är svåra att bedöma.

Musiken är ju även den en viktig del i livsstilen som förknippas med skateboardkulturen. I *Tony Hawk's Skateboarding* kan man få ta del av musik från ett av de största band som någonsin har figurerat i ett TV-spel, amerikanska Primus. Det är förvisso gamla spår som vevas med dessa mycket speciella musiker. Men Primus bisarra musik känns ändå som en frisk fläkt i kontrast till det hårda idrottsutövande som man försöker att få kontroll över med hjälp av sin joypad. Helhetsintrycket blir ju givetvis bättre när musiken håller toppkvalitet, vilket den verkligen gör i *Tony Hawk's Skateboarding*.

Skateboarden, som för en herrans massa år sedan dömdes ut som en kortlivad fluga, lever uppenbarligen och frodas. Det bevisas inte minst genom *Tony Hawk's Skateboarding*.

JC

PRIMUS RULES

Kort efter det att jag har höjt *Street Skater* till skyarna får jag nu chansen att spela *Tony Hawk's Skateboarding*. Och här snackar vi verkligen tvättäkta skateboardsimulering. Att detta mastodontsportspel sedan är ackompanjerat av spår från Primus höjdarplatta *Sailing the Sea of Cheese* gör ju inte direkt saken sämre.

Ett annat kul inslag i spelet är att de spelbara figurerna gestaltas av riktiga skateboard-proffs, och inte Ginger från Frisco som inte existerar någon annanstans än i en galen spelprogrammerares fantasi. Nej, här är det äkta vara som rullar, och man har möjlighet att göra snygga trick med bland annat Tony Hawk själv, Bob Burnquist, Chad Muska och Rune Glifberg för att nämna några. Några gamla hjältar saknar jag dock. Vad hände egentligen med Tony Alwa?

I mina ögon är dock *Tony Hawk's Skateboarding* ett väldigt bra spel, och ett utmärkt komplement till *Street Skater*. Ibland vill man köra seriöst, ibland vill man släppa loss.

John 88

GRAFIK	86	SPELBARHET	83	TOTALT
Ganska likt *Street Skater*.		*Tony Hawk's Skateboarding* är något knepigare än *Street Skater*.		Att åka skateboard är roligt, på TV och i verkligheten.
LJUD	94	UTMANING	85	**84**
Primus.		Ett hyfsat svårt spel med mycket kul att lära.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Acclaim Studios
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 9 september
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

Leksakerna i *Re-Volt* kommer faktiskt från samma företags som gav världen den onda dockan Chucky. Men nu handlar det om lite snällare prylar.

Re-Volt

Varenda amerikansk unge känner till leksakerna från Toy-Volt och har säkert ägt minst ett par tre prylar med det varumärket på. Vilket givetvis är en viktig del av det här spelets bakgrund. Eller i alla fall en del av den ekonomiska kalkylen. Radiostyrda bilar är hur som helst en viktig del av Toy-Volts sortiment och här får man chansen att prova inte mindre än 28 olika modeller varav de flesta givetvis är dolda och måste erövras genom framgångar på de olika banorna och i de olika spelformerna. Det finns faktiskt också en slags bakgrundshistoria med ett lite Chucky-liknande tema. Bilar har på något sätt fått eget liv och lämnat butikshyllorna för att njuta av friheten. Toy-Volt-bilarna har revolterat. Eller något i den stilen. Något som också har gett Acclaim frihet att gå utanför konceptet RC-simulator för att istället satsa på skämtracing. Och dessutom gett utrymme för miljöer som köpcentrum och bakgårdar.

Re-Volt innehåller som sagt 28 olika bilmodeller med olika prestanda och utseende. Startfältet spänner över den vanliga variationen från snabba och fladdriga till tunga och säkra men långsamma fordon. Huvudspelformen är ett slags mästerskap där det gäller att kvalificera sig till allt svårare nivåer. Det finns också möjlighet att köra enstaka lopp och en flerspelarversion för upp till fyra deltagare. Dessutom finns det ett Tag Mode som fungerar som en bilburen variant av datten. Fast på tid. Totalt finns det fjorton olika banor i sju olika miljöer. Från bakgatan till takåsarna, stormarknaden, leksaksaffären och museet. Banorna är till viss del interaktiva och erbjuder stor rörelsefrihet. Man kan till exempel välja vilken hylla man ska köra på i leksaksaffären eller om man vill hoppa över eller köra under snabbköpskassorna. Något som erbjuder stor variation men som ibland gör det lite väl svårt att orientera sig och välja rätt riktning. Trots de hjälpsamma pilarna som blinkar till ibland. Förutom själva körandet ingår en uppsjö av olika vapen och andra bonusprylar som måste användas rätt om man ska ha någon chans mot datormotståndarna. Här finns allt från oljeutsläpp till målsökande missiler. Roligast är dock en radioblixt som stör motståndarnas kontroller.

Om man inte trivs på de färdiga banorna går det även att bygga egna i en inte alltför komplicerad baneditor som har överlevt transponeringen från den ursprungliga PC-versionen ganska hyfsat.

Kontrollen är ganska arkadlik men naturligtvis helt utan bilkänsla och realism. Bilarna far ryckigt hit och dit precis som sina riktiga förebilder och kan dessutom volta eller köra fast i ett hörn. Något som ger en hyfsad illusion av radiostyrning. Något som man tappat bort på vägen är däremot den märkliga känsla som infinner sig när en riktig RC-bil byter körriktning och kontrollerna plötsligt blir spegelvända. För den som ändå har svårt att hålla reda på riktningar och vägval finns det ett Junior Racing Mode som är betydligt lättare. Men ack så långsamt. Även underlagen varierar från grus och lerpölar till såphala frysrumsgolv och museikorridorer och det gäller att välja ett fordon som passar banan. Och framför allt att lära sig att behärska den speciella tekniken. För en radiostyrd bil uppför sig som sagt inte ens i verkligheten på minsta vis som en riktig rallykärra. *JS*

Det är helt enkelt inte vidare kul att köra svårkontrollerade och tyngdlösa fordon med dålig precision på avigt konstruerade banor där det ibland är omöjligt att veta vilken väg man ska ta och ibland svårt att se någonting överhuvudtaget.

Med *RC Pro-Am* bevisade Rare att det kan vara väldigt roligt att köra radiostyrda bilar i TV-spel. Med *Re-Volt* bevisar Acclaim motsatsen.

INTE KUL

Alla som har kört radiobil vet att det handlar om en mycket speciell teknik. Visserligen kan bilen, om den är av lite högre klass, uppföra sig i stort sett som sina verkliga förebilder men eftersom det handlar om just radiostyrning och man kontrollerar bilen ur en ständigt skiftande synvinkel blir kontrollen och känslan högst märklig. Och det kräver mycket träning och känsliga fingrar om man ska kunna behärska en modellbil som dessutom kan forsa fram i hastigheter som är långt högre än vad som är skalenligt riktigt. Fortfarande om den är av hög klass, vill säga. I *Re-Volt* har Acclaim verkligen skapat en märklig körkänsla och det är inte lätt att styra de små bilarna med någon vidare precision. Så i det avseendet får man väl säga att de har lyckats. Och banmiljöerna är snygga och varierade. Och bilmodellerna likaså. Men sedan är det bokstavligt talat slut på det roliga. Det är helt enkelt inte vidare kul att köra svårkontrollerade och tyngdlösa – även minibilar bör faktiskt ha någon sorts tyngdpunkt – fordon med dålig precision på avigt konstruerade banor där det ibland är omöjligt att veta vilken väg man ska ta och ibland svårt att se någonting överhuvudtaget. Lägger man sen till ett obegripligt Tag Mode med ytterst svårplockade vapen blir man inte gladare. *Re-Volt* är helt enkelt ett inte så vidare lyckat försök att imitera en sport som imiterar en sport. Hyr möjligtvis.

Jonas 67

FÖRVIRRANDE

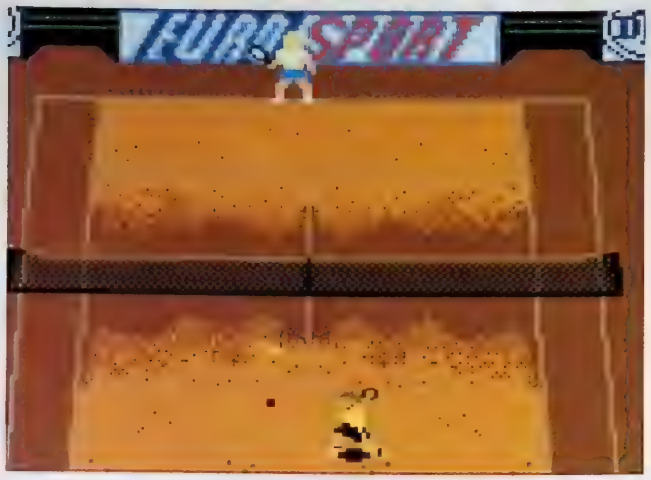
Spel med radiostyrda fordon kan vara väldigt roliga, dels tack vare den originella styrningen och dels eftersom miljöerna i sådana spel inte alls behöver vara verklighetstrogna racingbanor, vilket gör det möjligt för spelutvecklarna att verkligen leva ut sina fantasier. I *Re-Volt* har Acclaim dessvärre mest krånglat till det för sig. Visst är styrningen originell, men inte särskilt välbalanserad. Och visst är banorna fantasifulla, men ändå inte ens hälften så underhållande som de i *Micro Machines*-spelen och dessutom väldigt förvirrande. Resultatet blir frustrerande lopp som man tröttnar på att köra innan man ens har hunnit i mål.

För att spel i den här genren ska bli roliga att spela måste de uppenbarligen ses ovanifrån. Och vara utvecklade av Rare eller Codemasters.

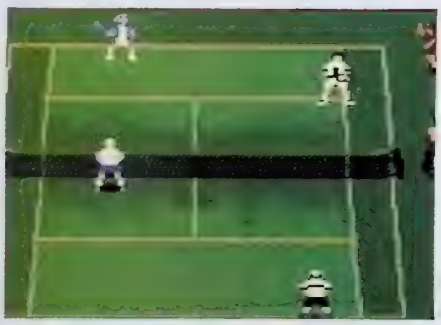
Tobias 68

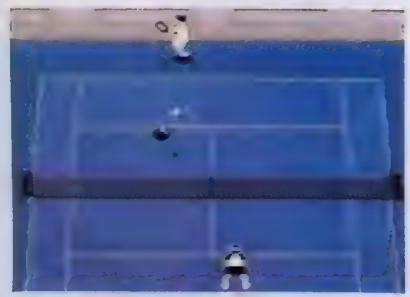
84	55	
Snygga men stela miljöer och läckra fordon – om man har Expansion Pak.	Avig kontroll och dålig bankonstruktion.	Inte så kul som man hade hoppats.
75	71	**70**
Surr i varierande frekvenser och någon sorts musik.	Svårt men av fel orsaker.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Smart Dog
DISTRIBUTION — Ubi Soft
SLÄPPS — September
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT —



All Star Tennis '99





Att tennis gör sig bra till Game Boy har vi sett tydliga bevis på förr. I *All Star Tennis '99* får vi dessutom se sporten i färg.

Egentligen hade det varit bättre om Smart Dog hade utvecklat det här spelet redan från början och struntat i Nintendo 64- och PlayStation-versionerna av *All Star Tennis '99*. På de formaten blev de ändå utklassade av Hudsons *Centre Court Tennis* och Namcos *Smash Court Tennis* och hade egentligen ingenting nytt att tillföra genren, förutom det tramsiga Bomb Tennis-inslaget. Men till Game Boy har det inte släppts något nytt tennisspel på väldigt länge, och till Game Boy Color finns det ingen konkurrens överhuvudtaget. Dessutom har spelkontrollen i och med förenklingen blivit mycket bättre.

Fortfarande handlar det om alternativen Smash Tennis, Arcade och Bomb Tennis. Smash Tennis och Arcade har helt normala spelupplägg, det vill säga om man väljer bort Quick Tournament, som innebär att varje match är slut efter maximalt tre game, och stänger av alla totalt orealistiska specialslag. Bomb Tennis går som tidigare ut på att bollen placerar ut bomber som sprängs och får spelaren att ramla omkull. Det fungerar som tidsfördriv om man vill få lite variation men har alltså inte särskilt mycket med den riktiga sporten att göra.

Vilken typ av tennis man än väljer så finns det tolv olika spelare att välja mellan, varav några är riktiga tennisproffs och några är påhittade av utvecklarna. Kort sagt är *All Star Tennis '99* till Game Boy Color väldigt likt originalversionerna. Med lite mindre banor och lite mer känsla. Fast bara lite. *TB*

EN KORT STUNDS UNDERHÅLLNING

Jag har länge hävdat att tennis är den perfekta TV-spelssporten och frågan är om den inte gör sig allra bäst i det här formatet, med klassisk digital styrning och lagom enkel, tvådimensionell grafik som ger spelaren perfekt överskikt. Tack vare Game Boy Color kan man ju även se färgen på underlaget vilket ger en mer verklighetstrogen känsla. Ändå lyckas *All Star Tennis '99* inte fängsla mig framför den lilla skärmen särskilt länge. Efter att ha vunnit spelets enda turnering på bara en timme finns det ingenting mer roligt att göra. Att spela mot exakt samma motståndare fast med en något högre svårighetsgrad känns för förutsägbart, Bomb Tennis för oseriöst. Det enda som återstår då är matcher mot levande motståndare, och då föredrar jag faktiskt snart tio år gamla *Tennis*, med Mario som envåldig och rättvis domare och med spelkontroll som faktiskt fortfarande gör det överlägset allting annat i genren.

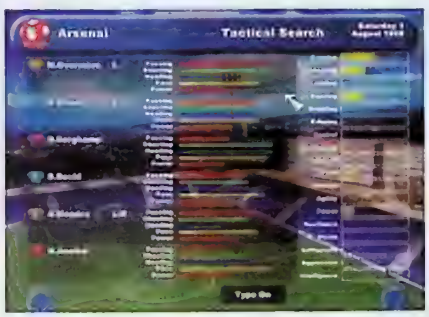
Tobias 73

GRAFIK 78	SPELBARHET 82	TOTALT
Tydligt och funktionellt, fast de digitaliserade spelarfotografierna är inte särskilt snygga.	Tennisspel gör sig alltid bra till Game Boy.	Godkänt, men inte i närheten av Nintendos klassiker. **77**
LJUD 65	UTMANING 70	
Simpla ljudeffekter och otydliga samplingar. Det är allt.	En för enkel turnering med för få spelare.	

Player Manager 98-99

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Anco
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Manager-spelen har hittills aldrig blivit lika bra till PlayStation som till PC. Frågan är om *Player Manager 98-99* bryter trenden.



Manager-spelen skiljer sig ganska mycket från andra, mer konventionella speltyper. Först och främst beror det på att man varken ska hoppa till en plattform, sparka på en fotboll eller skjuta elaka människor. Och precis som i strategispel är det själva tänkandet som står i centrum. Men det som skiljer just manager-spelen från övriga titlar i genren är att de uteslutande handlar om fotboll, eller rättare sagt om att leda en fotbollsklubb.

I de flesta manager-spel brukar man inte själv kunna spela i laget, men som titeln antyder går det att vara en spelande tränare i *Player Manager 98-99*. Förutom att ta ut laget, träna det och bestämma hur det ska spela köper och säljer man spelare via transferlistan. Oftast får man den spelare man vill ha om man bjuder tillräckligt mycket pengar, men det händer också att han antingen inte är intresserad av att gå till ens klubb eller begär mer i lön än vad styrelsens budget räcker till.

Nackdelen med manager-spel till konsol är att de inte innehåller lika mycket information och har längre laddningstider än dem till PC. Så är fallet även med *Player Manager 98-99*. Och trots att man kan välja mellan att spela i engelska Premier League, engelska division 1, division 2 och division 3 känns det inte tillräckligt. I alla fall inte om ens favoritlag spelar i den italienska, tyska eller spanska ligan. Och även fast man kan köpa utländska spelare saknar spelet både en scoutfunktion och en riktigt bra sökmotor. Att laddningstiderna dessutom är irriterande långa gör inte saken bättre.

DG

TRÖGT

Det må vara ont om manager-spel till PlayStation, men det har sin förklaring. Den här sortens spel lämpar sig helt enkelt inte för dagens TV-spelskonsoler. I alla fall inte så länge de är uppbyggda på samma sätt som PC-spelen. Den främsta anledningen är att konsolerna inte kan hantera information lika snabbt som datorerna, vilket leder till långa laddningstider. Och att behöva sitta och vänta flera minuter bara för att Ipswich ska spela mot något b-lag från division 3 kan lätt bli ganska tråkigt. Särskilt när man inte ens själv spelar som Ipswich.

En annan sak som jag stör mig på med *Player Manager 98-99* är att man inte kan bjuda på vilken spelare som helst, utan tvingas nöja sig med de klubbar som finns representerade på transferlistan. Även om ett lag redan från början inte hade tänkt att sälja en spelare kunde man ju alltid ha fått bjuda på honom. För fotbollsfantaster älskar sådant, och bortsett från dessa vet jag inte vilka som överhuvudtaget skulle kunna tänkas vara intresserade av det här spelet.

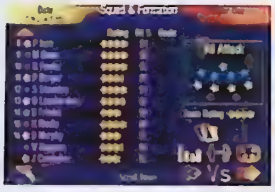
Daniel 74

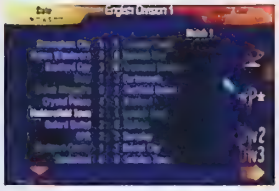
GRAFIK	78	SPELBARHET	67	TOTALT
Menyerna fungerar helt okej.		De långa laddningstiderna förtar en stor del av glädjen.		Det här spelet kommer knappast att imponera på någon.
LJUD	50	UTMANING	88	70
Knappast något alls.		Fyra divisioner och såväl internationella som inhemska cuper betyder en hel del arbete.		

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Gremlin
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — September
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Premier Manager 64

Gremlin brukar inte plagiera andra företags sporttitlar. Frågan är om de också vågar frångå det traditionella datorupplägget i *Premier Manager 64*.





En av fördelarna med spelkassetter är att man slipper laddningstider. Detta har extra stor betydelse i manager-spel. Istället för att man ska behöva sitta och vänta i flera minuter på att resultaten från de olika ligorna ska bli klara kan man då ägna sig åt viktigare saker. Som att köpa spelare och träna. Nackdelen är att det är ett dyrare sätt att lagra information på. I *Premier Manager 64* innebär det främst ännu färre internationella klubbar än i både *FA Manager* och *Player Manager* till PlayStation.

Precis som i de båda PlayStation-spelen kan man bara träna engelska klubbar. Förutom Premier League, de tre lägre divisionerna, ligacupen och FA-cupen innehåller *Premier Manager 64* en internationell turnering, Super League, med grupp- och slutspel. Inspirationen är naturligtvis hämtad från Champions League. Inför en ny säsong kan man dessutom välja att spela vänskapsmatcher mot internationella klubbar, fast utbudet är väldigt begränsat. Faktum är att inte ens de italienska topplagen Milan och Fiorentina finns med i spelet.

Innan säsongen börjar får man ett meddelande från styrelsen som talar om vad de vill att man ska uppnå. Dessvärre är de inte särskilt toleranta. Om man till exempel har blivit tillsagd att främst koncentrera sig på Super League måste laget ändå spela ganska bra i ligan för att man inte ska riskera att förlora jobbet. Fast det beror i och för sig på vilket lag man är manager för. Storklubbar som Manchester United, Arsenal och Liverpool har givetvis större ambitioner än de mindre framgångsrika lagen.

Den största skillnaden mellan *Premier Manager 64* och de andra manager-konsolspelen är att det inte påminner så mycket om de som finns till PC. Självklart har Gremlin fått själva idén från PC-titlarna, men i övrigt är det bara menyerna som påminner om manager-spelens ursprung. Den analoga styrspaken används överhuvudtaget inte, utan man förflyttar sig fram och tillbaka med hjälp av styrkorset. Men det har ju ingen betydelse i de här sammanhangen. *DG*

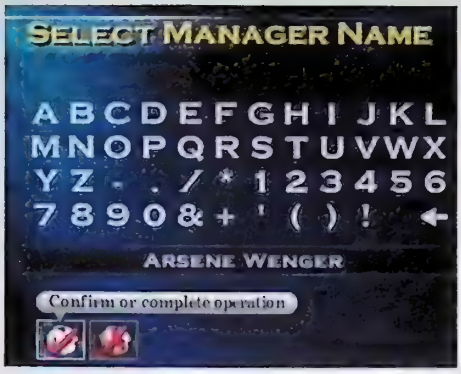
LÄTT ATT BLI SPARKAD

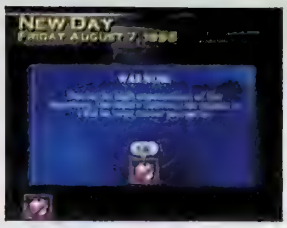
Självklart var jag tvungen att välja ett bra lag. Liverpool är inget för mig och Manchester Uniteds styrelse brukar jag aldrig komma överens med. Så då fanns det bara Arsenal kvar. Och med anfallare som Anelka, Bergkamp och Overmars borde det ju inte bli något problem att hävda sig både på hemmaplan och ute i Europa. Trodde jag, ända tills jag märkte hur slitna spelarna blev efter några månaders intensivt matchprogram. När jag sedan gick in på transferlistan för att förstärka laget fanns det bara medelmåttor att tillgå. Och hur mycket jag än erbjöd ville inga lag sälja sina olistade spelare. Efter att ha förlorat mot både Charlton och Barnsley hemma var det bara en tidsfråga innan jag skulle få sparken. Tio dagar senare blev vi utslagna ur Super League av Porto. Sedan kom det. "The recent run of results is not acceptable; you are sacked." Tack och adjö.

Det vore kanske fel att skylla mitt misslyckande på programmeringen. Förmodligen borde jag ha börjat ana oråd redan när jag låg på nionde plats i ligan. Och att neka Suker en plats i truppen var definitivt ett misstag. Att klubbarnas styrelser har höga krav och att det är svårt att få tag i bra spelare gör ju bara det hela till en ännu större utmaning. Däremot hade jag som vanligt velat ha betydligt fler internationella klubbar med i spelet. Och en sak som jag verkligen stör mig på är att Gremlins har varit så slarviga i researchen. Sedan när blev Del Piero och Mihajlovic mittfältare?

Daniel 85

GRAFIK 75	Menysystemet fungerar bra med styrkorset.
LJUD 68	Samma tråkiga låt hela tiden.
SPELBARHET 86	Bättre flyt än i något annat manager-spel för konsol.
TILLGÄNGLIGHET 82	Kort men svårt.
TOTALT	Trots att *Premier Manager 64* är ett ganska litet spel är det roligt. **84**

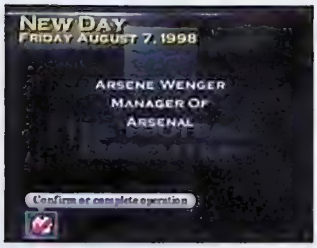




SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Krisalis
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

De PlayStation-ägare som gillar manager-spel har hittills inte haft mycket att glädja sig över. Men nu försöker i alla fall Eidos att ge oss ett bättre alternativ till de titlar som redan finns.

FA Manager



Precis som i *Player Manager* kan man bara spela med engelska lag. Och på samma sätt som i Infogrames satsning sträcker sig listan över valbara klubbar ända från leriga division 3 till glamourösa Premier League. Så det finns ju ändå ganska många lag att välja mellan. Men det krävs nog att man både älskar fotboll, förmodligen så mycket att man antingen inte inser eller i varje fall inte bryr sig om det smått bisarra med idén att köpa och sälja livs levande fotbollsspelare i ett TV-spel där man inte kan se vem som är vem under matchtid, och har sitt favoritlag i någon av de engelska divisionerna för att man ska uppskatta det här spelet.

En av de allra bästa sakerna med *FA Manager* är att det verkligen känns som ett TV-spel. Så länge man inte ständigt blir påmind om PC-succén *Championship Manager* känns inte avsaknaden av resterande europeiska ligor lika mycket. Och när man väl kommer in i spelet nöjer man sig med det man erbjuds. För spelupplägget är det inget fel på.

Som vanligt beror ens lycka uteslutande på hur bra det går för laget som man är manager för. Lagens styrelser ställer olika höga krav beroende på hur bra laget har varit fram till dess att man tillträder sin post, vilket betyder att man har kortare tid på sig att lyckas med exempelvis Manchester United än vad man har med Bolton. Sköter man sig riktigt bra kan det hända att en annan, bättre klubb kommer med ett jobberbjudande.

Förutom att ta ut laget inför cup- och ligaspel ska man se till att de tränar ordentligt. I *FA Manager* finns det tre stycken sätt att träna på: vanlig träning, intensiv träning och specialträning. Och precis som i verkligheten måste man anpassa träningsdosen efter lagets spelschema. Tränar man väldigt hårt och spelar mycket matcher är det lätt hänt att spelarna blir skadade. Och har man då inte bra avbytare måste man snabbt som attan skynda sig till transferlistan och handla. Är det ont om pengar i klubben måste man kanske till och med se sig om efter lånbara alternativ eller börja leta efter nya förmågor i ungdomslaget. *DG*

BÄST HITTILLS

FA Manager borde ha innehållit betydligt fler ligor och spelare. Att man bara kan spela med engelska lag är trist nog, men när man går in på menyn med europeiska klubbar för att handla spelare blir man mörkrädd. Krisalis verkar inte riktigt ha förstått att mångfald liksom är själva poängen med managerspel.

Men om man för en liten stund bortser från den knappa mängden innehåll är *FA Manager* ett riktigt bra spel. Till skillnad från Infogrames *Player Manager* känns det inte lika mycket som en ren karbonkopia av ett PC-spel, även om det tar ett tag att vänja sig vid menysystemet. Och som helhet anser jag att *FA Manager* är det bästa manager-spelet hittills. Själv blev jag sittande i två dagar i sträck innan jag hade lyckats att köpa ihop den i mina ögon perfekta startelvan till Manchester United. Och efter att ha förmedrat lokalkonkurrenten Manchester City i cupen och sopat banan med Arsenal i ligan mådde jag som en prins. Trots att jag anser att managerspel egentligen ska spelas på en dator.

Daniel 84

GRAFIK 75
Det är ganska svårt att orientera sig mellan menyerna om man inte har studerat instruktionsboken noga.

SPELBARHET 80
När man väl har vant sig vid att det inte finns så många andra lag än de engelska blir det roligare att spela.

LJUD 81
Matchkommentatorn sköter sig hyfsat och låten som spelas under tiden man är i menyerna passar bra i sitt sammanhang.

UTMANING 90
Svårighetsgraden beror på ens egna ambitioner med det lag man väljer.

TOTALT
Mycket bättre än så här blir nog inte manager-spel till PlayStation.

82

SUPER PLAY

N64 GUIDE

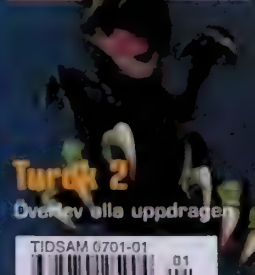
100 SIDOR — 100% NINTENDO

NUMMER 1 1999 PRIS 50 KRONOR

Star Wars
Krossa rymdimperiet

Castlevania
Begrav Dracula

Turok 2
Överlev alla uppdragen



TIDSAM 0701-01 01
7 388070 135904

Legend of Zelda
Ocarina of time

Hitta föremålen, besegra Ganons underhuggare och rädda Hyrule. Komplett guide till världens bästa spel.

Super Mario 64

Lylat Wars

Snowboard Kids

Diddy Kong Racing

International Superstar Soccer '98

Ny guidetidning.

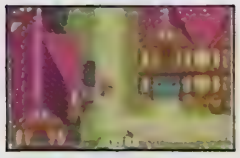
Nytt nummer 3 augusti.

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • online • retro

FEM FAVORITER

Rollspel: **SEIKEN DENSETSU III**
Västvärldens mest saknade rollspel.



Minispel: **SUPER MARIO BROS DELUXE**
Höll hela sommaren och kommer att hålla hela hösten.

Arkadspel: **CRAZY TAXI**
Förhoppningsvis är vägen från Naomi till Dreamcast inte särskilt lång.

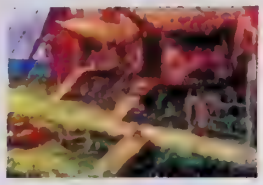
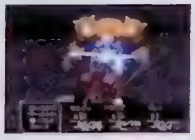
Anime: **EX**
Den i särklass snyggaste och mest pålitliga anime- och mangaonlinetidningen som finns.
[www.ex.org]

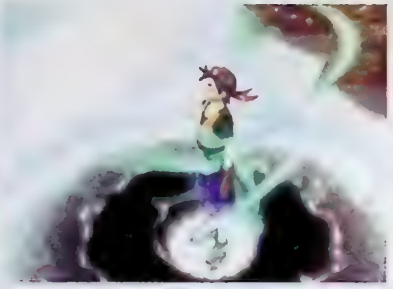
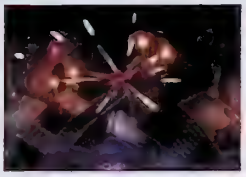
Internet: **DREAMCAST SE**
Kanske inte Sveriges mest välskrivna men däremot mest ambitiösa Dreamcast-site.
[www.dreamcast-se.com]

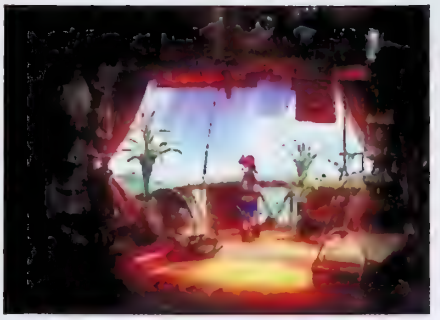
rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Efter nya delar i *Final Fantasy*-, *SaGa*- och *Mana*-serierna var det egentligen bara en klassiker som vi saknade till PlayStation. Men nu är även uppföljaren till *Chrono Trigger* på väg.



CHRONO CROSS

SQUARE • PLAYSTATION

Chrono Trigger skapades av Japans mest imponerande RPG-team någonsin. Square lyckades föra samman *Final Fantasy*-skaparen Hironobu Sakaguchi, *Dragon Quest*-producenten Yuji Horii, kompositören Nobuo Uematsu och den världsberömde mangatecknaren Akira Toriyama, som tillsammans bidrog till att *Chrono Trigger* blev ett mästerverk. Att följa upp ett sådant drömprojekt är svårt, men knappt fem år efter originalet har Square bestämt sig för att göra ett försök. Problemet är bara att både Yuji Horii och Akira Toriyama har fullt upp med att färdigställa *Dragon Quest VII* och därför inte kan medverka under produktionen av *Chrono Cross*. Även Nobuo Uematsu är helt utesluten ur utvecklingsteamet.

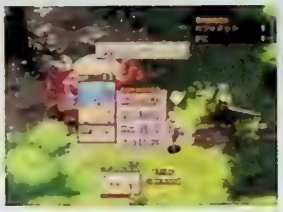
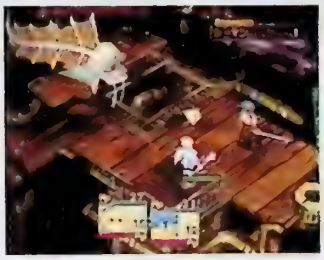
Istället har Hiromichi Tanaka, Masato Kato, Yasunori Mitsuda och Nobuteru Yuuki tilldelats rollerna producent, regissör, kompositör och karaktärsdesigner. Hiromichi Tanaka har tidigare producerat *Secret of Mana* och *Xenogears* och designade även kampsystemet i det allra första *Final Fantasy*-äventyret. Masato Kato skrev manuset till *Xenogears* och var även involverad i storyn kring *Chrono Trigger*. Yasunori Mitsuda skrev faktiskt större delen av musiken redan i *Chrono Trigger* men hamnade lite i skuggan av mer välkände Nobuo Uematsu. Det tyngsta ansvaret ligger dock på Nobuteru Yuuki som både är den minst rutinerade i teamet och som dessutom har fått uppgiften att försöka att ersätta en av Japans mest framgångsrika karaktärsdesigners. Alla i teamet är ändå övertygade om att de kommer att lyckas leva upp till de skyhöga förväntningarna. Hiromichi Tanaka hävdar till och med att *Chrono Cross* kommer att överträffa originalet.

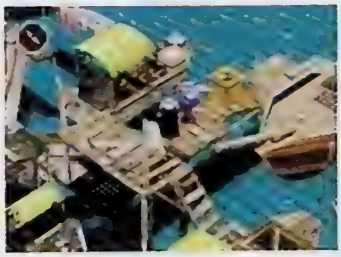
Redan efter att ha släppt en första spelbar demo av *Chrono Cross* började teamet dessvärre att få kritik. Innan varje strid börjar görs kameraåkningar över bakgrunderna medan huvudpersonerna och fienderna träder fram på skärmen, på samma sätt som i *Final Fantasy VII* och *VIII*. Problemet var dock att det tog nästan 20 sekunder innan man kunde börja att kontrollera sina karaktärer. Square tog dock åt sig av kritiken och i den senaste versionen av *Chrono Cross* börjar striden redan efter 12 sekunder. Som jämförelse tar samma sekvens omkring 15 sekunder i *Final Fantasy VIII*.

I övrigt demonstrerar den spelbara demoversionen att kampsystemet fungerar effektivt, att de renderade filmerna håller lika hög klass som i Squares andra spel och att det nyutvecklade erfarenhetssystemet som bygger på att man inte behöver slåss med knappt några fiender alls om man inte vill, ser lovande ut. I vinter får vi veta hur bra det kompletta äventyret är.

BREATH OF FIRE IV

CAPCOM • PLAYSTATION

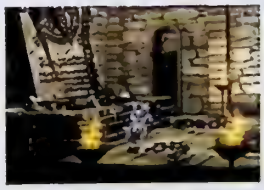
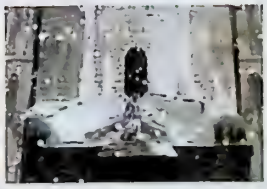


Att Capcom redan har en ny del i *Breath of Fire*-serien under produktion kommer knappast som en överraskning, med tanke på i vilket tempo de brukar producera uppföljare. Men eftersom alla de tidigare äventyren har översatts till engelska – två av dem har ju till och med släppts officiellt i Sverige – och dessutom har varit både välgjorda och relativt underhållande är ändå *Breath of Fire IV* någonting att se fram emot.

Naturligtvis är blåhårige Ryu och änglalika Nina tillbaka i huvudrollerna och även den här gången är både de och alla andra karaktärer ritade för hand. De två huvudpersonernas äventyr börjar i olika delar av världen. Nina ska försöka att hitta sin försvunna syster, medan Ryus uppdrag fortfarande är okänt. Capcom meddelar i alla fall att alla som gillade de tidigare spelen kommer att känna sig hemma i *Breath of Fire IV*. Huruvida de ens försöker att utveckla sin spelserie förtäljer inte det första pressmeddelandet.

VALKYRIE PROFILE

TRI-ACE / ENIX • PLAYSTATION

I februari nästa år släpps *Star Ocean: Second Story* i Sverige. I Japan har utvecklingsbolaget Tri-Ace redan hunnit att producera ytterligare ett RPG, på lika lång tid som det tog Sony att fundera ut var *Star Ocean* skulle lanseras. Till skillnad från förra gången, då Tri-Ace tvingades att hålla sig till ett redan existerade koncept eftersom spelet var en uppföljare, ska Tri-Ace gå sin egen väg och göra *Valkyrie Profile* till ett av de mest originella rollspelen till PlayStation.

Äventyret går ut på att man ska samla och återuppliva själar för att använda dem i kampen mot sina fiender. Själarna ska sedan stärkas, på ungefär samma sätt som Pokémon ska födas upp, tills de är redo att slåss. Under striderna kan man inte kontrolleras deras förmågor så det gäller att de är tillräckligt starka för att klara sig på egen hand. Däremot är det möjligt att använda en knapp för varje karaktär och med hjälp av olika kombinationer utföra kombinerade attacker.

Grafiken är baserad på förrenderade bakgrunder som scrollar åt vänster eller höger när de pixeluppbyggda karaktärerna förflyttar sig, vilket ger spelet ett lite plattformsliknande utseende. Innan årets slut ska det vara släppt i Japan. I Sverige kanske vi får ta del av det lagom till dess att PlayStation slutar att tillverkas.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

NIXEN!

1. Hur många CD-skivor ligger *Legend of Mana* på?
2. När släpps *Grandia* i USA?
3. Kommer det en uppföljare till *Alundra*?
4. Kommer *Dragon Quest VII* någonsin att översättas till engelska?

Seifer Almasy

HEJ.

1. Bara en. Men då ska man komma ihåg att det inte innehåller några förrenderade filmer.
2. Under hösten. Inget exakt datum är bestämt ännu.
3. Nej.
4. Det är inte alls omöjligt. Eidos och Enix har börjat att samarbeta för att släppa *Dragon Quest Monsters* till Game Boy Color i väst, så de kommer förmodligen även att översätta *Dragon Quest VII* tillsammans.

Tobias

HEJ TOBIAS!

1. När kommer egentligen *Tales of Destiny*? När ni recenserade det skrev ni att det skulle komma i januari, men jag har fortfarande inte sett skymten av det.
2. Har du hört någonting om nya färgversioner av *Final Fantasy Legend*-spelen till Game Boy Color?
3. När kommer nästa rollspel till Nintendo 64?

KJM

HEJ.

1. *Tales of Destiny* försvann sbara pårlöst och nu verkar det inte som att det någonsin kommer att släppas i Europa.
2. Tyvärr inte. Squares intresse för Nintendokonsoler är ju inte vidare stort numera.
3. *Ogre Battle 64* kommer i vinter.

Tobias

HEJ TOBIAS!

1. Hur många spelare kan man vara samtidigt i *Legend of Mana*?
2. Vad kommer *Final Fantasy Anthology* att innehålla?
3. Är det säkert att *Parasite Eve 2* är under utveckling? Eller var det bara ett rykte?

Tarre

HEJ TARRE.

1. Två.
2. PlayStation-uppgraderingarna av *Final Fantasy V* och *Final Fantasy VI*, plus en musik-CD med utvalda låtar ur de båda spelen.
3. Jag har sett en trailer för spelet, med renderade sekvenser där Aya Brea befinner sig i Los Angeles. Så det är definitivt på väg. Fast till vilken konsol vet jag inte.

Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON & TOBIAS BJARNEBY

Denna månad ger sig Tobias på animeserien *Street Fighter II* och Martin recenserar serier på löpande band.

NINJA RESURRECTION: THE REVENGE OF JUBEI

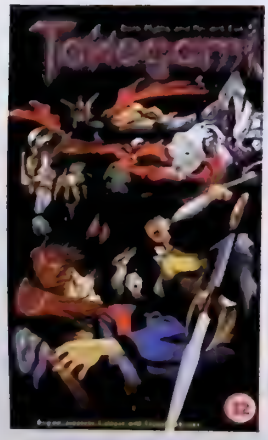
ADV • ENGELSK TAL • 80 MINUTER • 18 ÅR

Manga Entertainments *Ninja Scroll* är fortfarande en favorit hos många. Kanske beror det på att det inte släpps så många samurajrelaterade anime-filmer. *Ninja Resurrection* har mycket av det som föregångaren hade. Största skillnaden i det senaste släppet i sagan om Jubei är att allt är mer extremt. För i *Ninja Resurrection* förekommer det blod, tarmar och annat slemmigt i överflöd. Handlingen, som i början alltid ter sig intressant, får sig en törn när det extrema våldet tar över och kontentan blir till slut något som är mer larvigt än underhållande.

Rent tekniskt är dock *Ninja Resurrection: The Revenge of Jubei* en välgjord produktion med animation och musik på toppnivå. *MJ*

TAKEGAMI

ADV • ENGELSKTEXTAD • 45 MINUTER • 12 ÅR

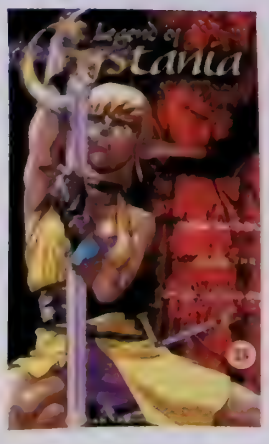


Något mer ointressant än *Takegami* får man leta efter. Här har vi ett klassiskt upplägg med en ung man med mystiska krafter som av en ren slump konfronteras med ondskan i sin egen skola. Den banala handlingen eskalerar och till slut uppstår ett klimax i äkta *Power Rangers*-anda.

Takegami är bland de sämre som ADV släppt på senare tid och har inte tillräckligt med substans för att blidka den luttrade anime-fantasten. *MJ*

LEGEND OF CRYSTANIA: THE CAVE OF THE SEALED

ADV • ENGELSK TAL • 45 MINUTER • 15 ÅR



Fantasilandet Crystania får ny form i *Legend of Crystania: The Cave of the Sealed*. Den riktiga *Record of Lodoss*-känslan infinner sig tyvärr inte riktigt. De heroiska insatserna känns ytliga och handlingen är långt ifrån lika medryckande. Trots det så tar sig den här serien. Många luckor fylls igen och nya karaktärer såväl som gamla dyker upp. Jag har mer hopp för fortsättningen i serien, som har goda förutsättningar att formas till något riktigt bra. *MJ*

DANCE TILL TOMORROW VOL. 2

NAOKI YAMAMTO • PULP

Suekichis problem med sin teatergrupp och Aya växer sig allt större.

Hur ska han någonsin kunna ta del av sitt arv på 450 miljoner om han inte lyckas få sin skolgång att fungera? Inte blir det bättre då Ayas före detta man dyker upp i kaoset och förtvivlat med mutor försöker att få Suekichi att sluta att träffa henne.

Som vanligt blandar Naoki Yamamto vardagshumor, erotiska scener och kvicka händelser i en smakfull ordning. Det ska dock tilläggas att den första samligen av *Dance till Tomorrow* var ett strå vassare och att de där riktigt snärtiga dialogerna här uteblir. *MJ*

STREET FIGHTER II V VOL. 1

ADV • ENGELSKTEXTAD • 75 MINUTER • 12 ÅR

Street Fighter II – Animated Movie var bra för att vara en anime baserad på ett TV-spel. Hela filmen fungerade som ett enda långt intro till spelet och presenterade alla huvudpersonerna så som beat 'em up-karaktärer bör presenteras. I *Street Fighter II V*, som ursprungligen är en japansk TV-serie, fokuserar Capcom på de mest populära karaktärerna istället för att blanda in hela gänget. Dessvärre resulterar det i att varje rollfigurs berättelse blir väldigt långdragen. För ärligt talat har varken Ken eller Ryu någonsin haft mycket mer att säga än de kommentarer de hånar varandra med efter varje match i originalspelet. *TB*

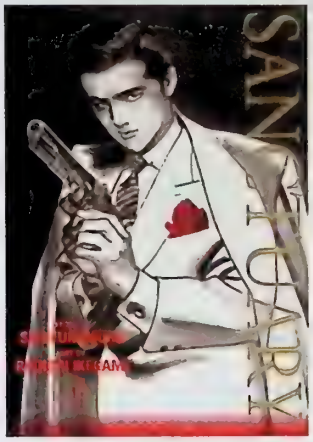
STREET FIGHTER II V VOL. 2

ADV • ENGELSKTEXTAD • 70 MINUTER • 12 ÅR

Volym två tar vid där ettan slutar och här blir handlingen om möjligt ännu mindre spännande. Första halvtimmen består nästan uteslutande av en springtur som Ken, Ryu och Chun Li tar genom Hong Kongs skumma gränder för att fly undan sina fiender. Sedan fortsätter de extremt överdrivna slagsmålen i det oändliga. Och jag återgår till att spela Super NES-versionen av *Street Fighter II Turbo*, som fortfarande är det bästa sättet att stifta bekantskap med dessa trots allt klassiska hjältar. *TB*

SANCTUARY VOL. 1

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ



Bland de bästa manga som har hittat vägen till väst. *Sanctuary* är en gripande samtida saga om två vänners försök att förändra Japan. Hojo startar sin karriär långt nere i yakuza-leden och Asami går via den korrumperade politikens väg. Båda är dödligt beslutna att avsluta det de har startat.

Den första *Sanctuary*-samlingen är så otroligt gripande att få kommer att kunna avstå från de resterande åtta volymerna. Ett nutida dramatiskt epos som lämnar spår efter sig och får läsaren att kontemplera över sitt och andras liv. *MJ*

SANCTUARY VOL. 2

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ

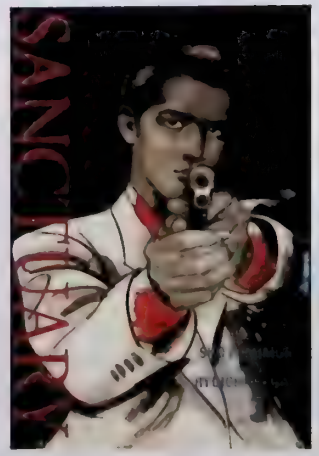
Hojo klättar uppför maktens stege och tar plats som Sagara-alliansens rättmätige ledare. Den allsmäktige yakuzaledaren Ichima ger Hojo sitt godtycke, och inget verkar kunna stoppa honom nu. Asami spelar ett högt politiskt spel och avslöjar sina politiska intentioner för sina kollegor.

Hojos yakuzavän Tokai sänds till Hong Kong för att knyta nya band med maffian; ett ödesdigert beslut som får oanade konsekvenser.

Sanctuarys andra volym spinner vidare där den första slutade. Det går bara inte att sluta läsa. *MJ*

SANCTUARY VOL. 3

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ



Tokai och hans kollega från Hong Kong försöker desperat att finna ny mark i Japan. De vänder sig mot Okinawa och en allians uppstår med yakuzaledaren Nakajo. Samtidigt utsätts Hojo för svåra anklagelser från de andra yakuzaledarna; Tokai ställer till problem och det är Hojos fel. Asami finner nya vänner i politiken och hans agenda utformas alltmer.

Dramatiken ökar och Hojos och Asamis planer blir alltmer genomskinliga för deras omgivning. Sho Fumimuras manus är skarpt som en katana och träffar precis där det ska. *MJ*

NEON GENESIS EVANGELION VOL. 2

YOSHIYUKI SADAMOTO • VIZ

Shinji Ikari tvingas att leva under svåra förhållanden då han återigen måste försvara Tokyo 3. Under en actionladdad konfrontation med den mystiska utomjordiska rasen änglarna uppstår omständigheter som innebär att han måste riskera sina vänners liv.

Yoshiyuki Sadamoto fortsätter i sedvanligt tempo att leverera den tecknade versionen av den storartade anime-serien *Neon Genesis Evangelion*. Precis som i den första samligen så är tempot jämnt och det känns inte som att något utelämnas i den här adaptionen. *MJ*

SILENT MÖBIUS VOL. 1

KIA ASAMIYA • VIZ

Silent Möbius är en aningen slätstruken manga som tar läsaren till en värld fylld av magi och högteknologi. Den första volymen bjuder på tre stycken småhistorier som introducerar seriens huvudpersoner.

Skaparen bakom *Silent Möbius* har bland annat gjort sig känd för sina serier *Gunhed* och *Steam Detectives*, båda gedigna produktioner, men den här kreationen känns inte lika vattentät. Rent tecknarmässigt finns det inga fadäser, men handligen är inte mycket mer medryckande än en torftig actionvideo med Dolph Lundgren i huvudrollen. *MJ*

HARLEM BEAT VOL. 1

YURIKO NISHIYAMA • MIXX

De som gillar basket borde ta en titt på Mixx överdramatiska basketsaga *Harlem Beat*. För oss andra mindre basketintresserade bjuder *Harlem Beat* inte på mycket annat än de sedvanliga mangaklyschorna; en hjälte, en förebild, ett par vänner och en söt flicka som driver hjälten till hjältedåd är inte ett helt oväntat upplägg för en serie i den här kategorin. Genremanga är sällan riktigt bra och ofta går det till överdrift. Men fortfarande finns det ett litet uns av charm som håller läsaren kvar i *Harlem Beat*. *MJ*

arkad

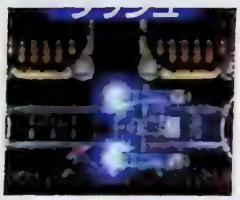
AV MARTIN JOHANSSON

Capcom uppgraderar arkadklassikern *Strider* till det bättre. Medan Konami bjuder på udda spelglädje i form av hamburgerbygge.

STRIDER 2

CAPCOM • PLATTFORM

Bland de mest klassiska actionplattformsspelen finner vi Capcoms förunderliga *Strider*. *Strider* har vandrat mellan ett flertal konsoler och har sedan arkadintroduktionen lagt grunden till en genre som än idag vidareutvecklas. Vad *Strider* på arkad var är inte helt politiskt korrekt. Spelet var en slags fornlämning från det kalla kriget och äventyrets hjälte Hiryu var den moderna ninjan, en effektiv stridsmaskin som på löpande band eliminerade marxister. Spelets megaskurk var även han mycket lik Mikhail Gorbatjov.



Det inkorrekta har i *Strider 2* korrigerats och tyngdpunkten har istället lagts på allt det som gjorde *Strider* till ett fenomenalt plattformsspel. Fortfarande har Capcom haft ambitionen att bibehålla det sidoscrollande konceptet, men de har inte kunnat hålla sig från att addera tredimensionella inslag.

Strider 2 visades upp i ospelbar form under E3 i Los Angeles i våras och mottog då ganska svalt intresse. Främst för att det hade ett par barnsjukdomar som ett spel av den här kalibern inte får ha. Detta ska nu enligt Capcom ha rättats till och inom kort släpps spelet i de japanska spelhallarna, tätt följt av en PlayStation-version.

RACING JAM CHAPTER II

KONAMI • RACING

Konamis *Racing Jam Chapter II* har fyra helt nya banor samt ett par nylackade motorvidunder. Vad som skiljer det nya spelet från de föregående är att banorna nu har lite flera gupp och att det går att ta ut svängarna ytterligare. På så sätt höjs adrenalinnivån, men inte nämnvärt eftersom *Racing Jam Chapter II* trots allt befinner sig i den mediokra kategorin racingspel.

HYPER BISHI BASHI CHAMPIONSHIP

KONAMI • DIVERSE

Gillade du *Mario Party*? Då är *Hyper Bishi Bashi Championship* någonting för dig och dina vänner. I detta säregna arkadspel kan tre stycken spelare mötas i obskyra och underhållande grenar som hamburgerbygge, självförsvar och fiske från en skyskrapa. Totalt finns det 27 minispel i *Hyper Bishi Bashi Championship*. En klart uppfriskande fia-med-knuff-underhållning på hög nivå.

online

AV MATS LUNDGREN

Femte hetaste svenska sommaren på hela 1900-talet är inget hinder för att nya smaskiga TV-spelssidor ska tillverkas på nätet. Alla heta länkar hittar du här.

Det har varit koskit i hagen en hel månad när detta skrivs. Detta är vad vi stadsbor kallar sommar, även om just ordet semester inte alltid innebär ledighet. Däremot verkar detta trots allt präglat Internet-samhällets spelsugna eftersom mängden tillflödande websidor inte har varit särskilt stort. Gott så, lite sol på html-kodningen skadar inte.

Spekulationerna kring Nintendos delfinkonsol fortsätter. Senast i raden av nytillkomna siter är **Nintendo 2000 News Page**. Sidan är en än så länge textbaserad uppräkning av nyhetsinformation kring Nintendos nya spellåda. Nyhetsstoffet förmedlas rakt på och det handlar om allt möjligt som till exempel prisnivå och samarbetspartners – många undrar förstås om Square nu ska återvända till Nintendosfären. Nyhetssidan framstår som mycket vederhäftig och rekommenderas därmed.

Nintendo Next rapporterar också kring hårdvara och spelsläpp och det finns bara ett aber. Siten fyller på med nytt material när sådant släpps av leverantörerna, fast ännu är det väldigt lite som sipprar ut från de hemliga laboratorierna. Å andra sidan kommer stället bara att få mer och mer att göra i takt med att tiden går. Bokmärk redan nu!

Ett annat intressant ställe är **Nintendo 64 DX**, en nyhetssite med den numera vanliga mixen av recensioner, smygtittar, koder, nyheter och arkivmaterial. Det som gör just denna site lite intressantare än de flesta andra är att den verkar hålla ett getöga på Japan. Här finns också en hel del intressanta uppgifter om *Zelda Gaiden*.

Utlandet igen: **N64 Undergroundsite** har allt en fullfjädrad nyhetssite ska ha, med recensioner, smygtittar, intervjuer och fusk.

Perfect Dark Headquarters är mycket snygg och mycket välinformerad om vad som händer kring spelet. Nyheter, smygtittar, skärmdumpar, filmer, forum, vapeninformation och senaste nytt om flerspelarläge.

N64 Nuts är ett bra hemkokt ställe där man kan glädjas åt entusiasmen plus botanisera närmare om spel som *Goldeneye 007*, *South Park*, *Rogue Squadron*, *Turok 2* och *F-Zero X*. Tolvårige Adam har satt ihop en sida som klår många äldre engelska killars. **Adam's N64 Homepage** innehåller både små fusk och hela guider. Det finns även annat och äldre som kan explodera i intresse. **NES Explosion** är en sida gjord av engelskspråkiga Sara som koncentrerar sig på NES, Super NES och Game Boy. Detta är en riktig fansite i ordets rätta bemärkelsen. Det är bara någon som älskar att spela som kan göra sådant här.

SP-tipsaren Hans har plockat ihop en sida där han lagt upp en fet avdelning med MIDI-filer till gamla NES-spel. Siten **Hans Side** har annars som huvudpoäng en avdelning med high scores.

Jo, så var det detta med *Pokémon*. Febern som sägs vara värre än Asiaten, lär redan ha upphört i Sverige. Väl understödda av ett företag på Marios gata. Kolla in deras **Pokémon-se**.

PlayStation

En site vi skrev om för länge sedan men som av okända skäl föll bort ur spalterna är **PlayStation.se**. En ambitiös svensk sida på temat Sonys konsol med nyheter, förhandstittar och artiklar. Så vitt vi förstår är detta en osponsrad site, vilken inte gör den mindre imponerande. Lite tyngre och kanske snabbare innehåll så har de alla förutsättningar att hota de mer kommersiella spelsiterna på den svenska delen av Internet.

Nystartad och sannolikt även externt finansierad är **PlayStation World** som fungerar likt andra magasininfluerade ställen. **Action Game Express** är en samling länkar till andra länkar och det handlar om allmänt sett tunga titlar. En mycket användbar och överskådlig sida som snabbt ger information om var man hittar vad.

Lunar-spelare ska veta att det nu finns en FAQ om spelet att ladda hem tillsammans med massor av *Dragon Quest*-information, kartor och sparfiler på **Daniel's Dragon Warrior**. Man kan även hitta dessa på **GameFAQs**.

På nystartade **PlayStation Universe** hittar man främst recensioner. Bra namn på siten, men ganska påvert innehållsmässigt än så länge. Ett ställe att kolla in lite då och då för att se om det hänt någonting.

Apropå FAQ-filer består **Zach Keekes arkiv** av guider till många intressanta spel.

Sportentusiaster med PlayStation har fått ett nytt ställe att hålla koll på. **Sports PSX** innehåller en rad olika avdelningar som till exempel Glances, där det finns snabba översikter på de flesta sport- och racingspelen till PlayStation, plus recensioner där bortåt hundra spel har blivit betygsatta.

En ny kodsida har öppnat i form av **PSX Code Page**. Här finns alla möjliga slags koder, mest GameShark förstås, rikligt med genomgångar samt en del annat. Den här gossen har gjort en mycket snygg sida, men han har även gjort något som allmänt anses som tvivelaktigt i Internet-sammanhang. Visserligen är copyright ännu inget vanebegrepp på Internet, men det är okej att sätta ut länkar till andras sidor. Däremot ses med en viss illska när länkarna till andras sidor öppnas i en ny frame på själva länksidan. Det betyder i korthet att när PSX Code Page erbjuder en guide så öppnas ett fönster till utmärkta siten **Game Informer** som knappast får någon credit för sin kvalitet. Det finns ett drag av parasitism i att utnyttja andras arbete och vi tippar att det här snart kommer att väcka rejält ont blod på nätet framöver.

StationPlay är ett ställe som samlar mer än 7 000 nödvändiga länkar till PlayStation-relaterat material. Bland alla intressanta länkar hittar man här nyheter som till exempel sätter *Wild Arms 2* i sitt sammanhang.

B3D.net – The Gaming Battalion täcker både PlayStation och Dreamcast. Visserligen är det en kommersiell butik i botten, men gänget här har gjort det hela så aptitligt att man faktiskt får en hel del vettig information om releasedatum, spelutveckling och annat här. Dessutom finns det också en recensionsavdelning, och åsikter är ju alltid intressant.

Fortsatta slutfantasier

En fansida som enbart handlar om *Final Fantasy* har kört ett tag under namnet **The Greatest Final Fantasy Games**. Här finns också en del att ladda hem, bland annat musik och ett nytt RPG som kallas *Mog's Quest II*.

Nystartade **Kefkas's Tower** innehåller mer än brukligt av vad hemsnickrade siter brukar göra. Här är ämnet helt fokuserat på *Final Fantasy*. I galleriet finns artwork kring del fyra till åtta, musik ur spelen, ett *Final Fantasy*-typsnitt samt ikoner till de flesta av spelen. De sistnämnda kan dessutom laddas hem.

The RolePlayer's Realm har en osannolikt stor sammanställning av länkar till hemsidor om Squares olika *Final Fantasy*-spel. Letar du efter tips till något av spelen, eller inspiration till en egen sida, är detta platsen att besöka. Det tar timmar att undersöka allt.

Slutligen kan man med fördel besöka **Anime Theme**. Först och främst för deras olika saker relaterade till *Final Fantasy VIII*. Här finns musiken till Faye Wongs *Eyes On Me* och nöjer man sig inte enbart med att ladda hem den, kan man ge sig på den 57 megabyte stora videon. En lätt reservation dock, siten har svårt att dels ladda sidan, dels hålla överföringen igång så länge som det tar att hämta hem filen.

Proffsspel

Om någon har missat det så finns ett alldeles utmärkt magasin med namnet **GamePro** där man hittar allehanda information om allehanda format. Med en stabil och vederhäftig nyhetsrapportering, bra fuskavdelning, intressanta sammanfattningar plus mycket mer, utgör detta koncentrat av spelrelaterade skriverier ett av nätets intressantaste ställen. Även **The Mill Net** kan vara värt att svänga förbi.

Annat nyöppnat är **4th Generation Gaming** som täcker in nyheter och information kring nästa generations spelkonsoler. Ett intressant ställe som säkert bara kommer att bli bättre och bättre. Och har ni inte varit där tidigare, är det dags att besöka **Consolegames** som behandlar allehanda spel på just konsol och nyheter kring alla format.

Sharp Gaming Magazine är ett nyhetsställe som täcker in Nintendo 64, PlayStation och Dreamcast. Siten är lite ovanlig med sin jargong och ibland är det lite svårt att hitta det man söker, men formatet känns spännande. Nyheter, recensioner och framför allt åsikter hittar man här.

Gamebuster är en site som håller koll genom recensioner, fusktips och speciellt features. Ett annat bra spelställe är **CyberGames**. Här finns ett extensivt recensions- respektive smygtittsarkiv, samt releaseplaner för både USA och Japan. Bra ställe att snabbt få uppdatering om man har varit offline ett tag.

Digital Press är en site som utmålar sig som specialist på klassiska spellänkar och är ett utmärkt ställe att leta fakta kring spelande som det en gång tedde sig.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubrikar från Usenets diskussionsgrupper:

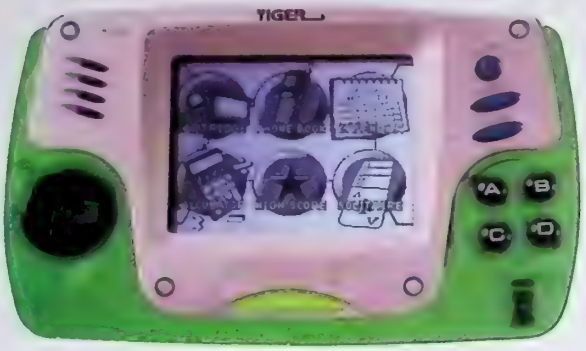
Subject: How to make Nina Williams breath out poison gas?
Subject: Whats the difference between Oval and Round buttons on Sega Saturn?
Subject: Magic cards cause hallucinations?
Subject: Dreamcast BEEPS at me?

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

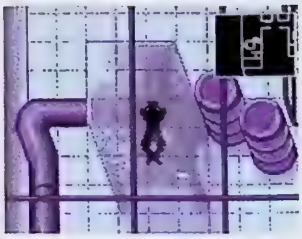
mini

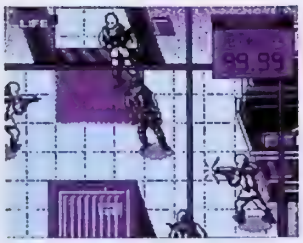
AV LOVISA LUNDSTRÖM

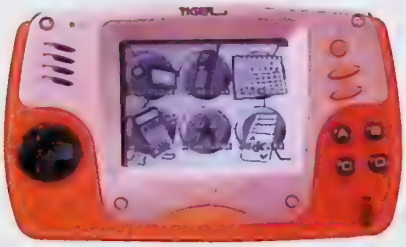
Företaget bakom leksaken Furby, Tiger Electronics, utmanar den portabla konsolmarknaden genom att uppgradera sin Game.com. Med heta spel, nya färger och sänkta priser hoppas de att minimaskinen ska bli en lika stor kassasuccé som deras pratande mjukisdjur.

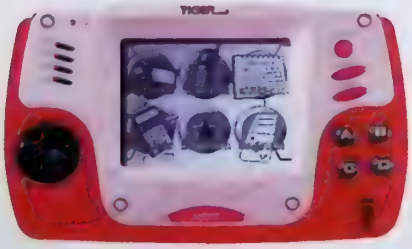


Bara det faktum att Hideo Kojimas *Metal Gear Solid* konverteras till Game.com borde få många spelare intresserade av konsolen.









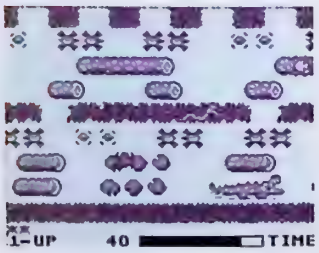
Skräckexemplet på vidriga leksaker är väl Furbyn. Det fula fågelliknande lilla monstret som har slagit alla försäljningsrekord och gjort succé bland både små och stora barn i stora delar av världen. Företaget som ligger bakom det luddiga interaktiva lilla djuret är Hasbro-ägda Tiger Electronics. Och de har gjort sig kända som något av experter på elektroniska spel och leksaker.

Under 1999 har de satsat stort på sin bärbara konsol, Game.com. Redan på E3 kunde Tiger Electronics visa smakprov på uppgraderade versioner av det av kritikerna hyllade spelsystemet. Och trots att det bara är höljet, och inte skärmen, som är i färg ser Game.com Pocket Pro ut att kunna bli en intressant konkurrent till de redan existerande fickanpassade konsolerna.

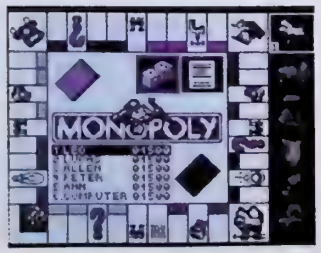
För att stå sig i konkurrensen har Tiger Electronics nu dock förfinat sitt system på flera sätt. Först och främst har maskinen kommit i fem nya färger; lila, orange, grön, rosa och blå, för att komplettera ursprungsskalet som är metallgrått. Dessutom släpper de ett antal redan välkända och populära TV-spelstitlar, bland annat *Metal Gear Solid*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *NASCAR*, *Command & Conquer: Red Alert*, *Frogger*, *Monopoly*, *WCW Whiplash*, *Deer Hunter*, *NBA Live*, *Madden NFL Football*, *Centipede*, *Holyfield Boxing* och, kanske inte helt oväntat, *Furbyland*. Mjukvaran kommer att ha konkurrenskraftiga priser, spelen ska kosta mellan 75 och 200 kronor. Själva konsolen kostar cirka 225 kronor, vilket är väldigt billigt i jämförelse med de andra portabla konsolerna som finns på marknaden. Game.com Pocket Pro har också inbyggd mjukvara som gör det möjligt att använda maskinen som almanacka, miniräknare och telefonbok, och som dessutom gör att man kan lägga patiens genom att bara trycka på skärmen. Konsolen bygger på en 8-bits huvudprocessor och erbjuder en högupplöst skärm som kan hantera grafik och animering mycket smidigt. Även ljud och musik behandlas bra.

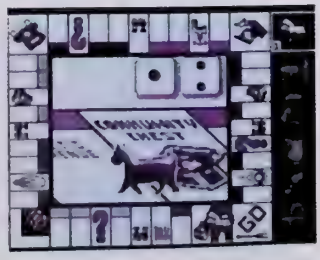
– Vi är fruktansvärt spända på hur det kommer att gå med alla nyheter vi introducerar till Game.com i år, har Tiger Interactives VD Sandy Schneider sagt. Färgerna är roliga, de nya spelen är otroliga och det nya priset på mjuk- och hårdvara är extraordinärt. I den här kategorin spelkonsoler erbjuder Game.com Pocket Pro det absolut mest prisvärda. Kombinerat med utmärkt spelkänsla är den oslagbar.

Det återstår att se om Game.com Pocket Pro blir lika populär som den håriga Furbyn. Om det blir så får man hoppas att det beror på helt andra kvaliteter.



Frogger



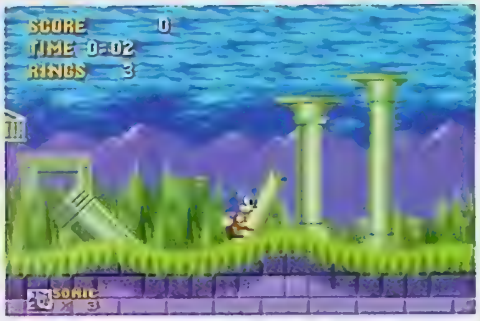


Monopoly

AV TOBIAS BJARNEBY

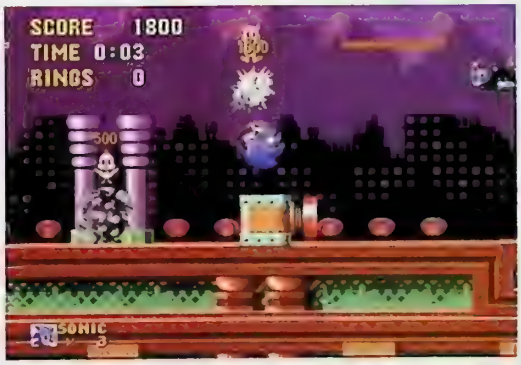
retro

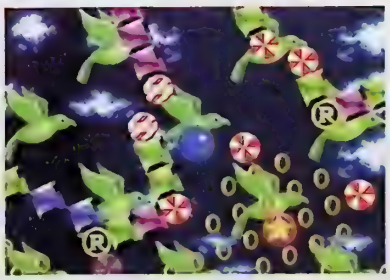
För många blir *Sonic Adventure* till Dreamcast det första riktiga mötet med Segas maskot. Men vi minns hur allting började sommaren 1991.

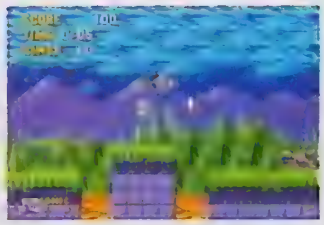


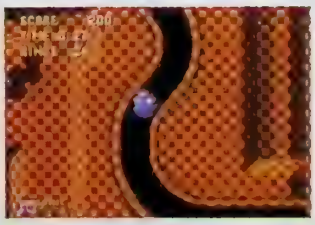
SONIC THE HEDGEHOG

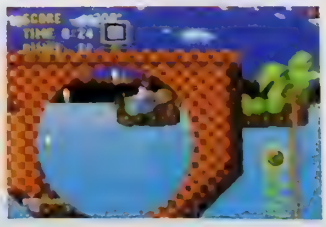
SEGA • MEGA DRIVE • 1991











Sonic Teams första stora projekt till Mega Drive var ett av de snyggaste, snabbaste och mest välprogrammerade spelen någonsin. Green Hill Zone och dess färgstarka bakgrunder och stora loopar är än idag en otroligt imponerande plattformsbana.

Under hela åttiotalet kämpade Sega för att skapa en maskot. En karaktär, helst huvudperson i ett plattformsspel, som folk förknippade med företaget på samma sätt som de kopplade samman Mario med Nintendo. Alex Kidd och Wonderboy var de mest lyckade försöken, men trots att deras spel var bra hade karaktärerna för svag utstrålning. Eller så marknadsfördes de bara på fel sätt. Lika kända som Mario blev de i alla fall aldrig.

Men så släppte Sega sin Mega Drive och med den kunde programmerarna göra saker som inte var möjliga på någon av Nintendos konsoler. Framför allt hade Mega Drive en huvudprocessor som var dubbelt så snabb som den som satt i Nintendos Super NES. Därför blev hög fart huvudtemat i det spel som Yuji Naka och hans Sonic Team började att utveckla för ganska exakt tio år sedan.

När *Sonic the Hedgehog* släpptes i juli 1991 hade Mario redan hunnit att göra sin 16-bitsdebut. Men *Super Mario World* var ett plattformsäventyr med mer betoning på äventyr än någonsin tidigare. Mario skulle utforska en stor värld, gå både framåt och bakåt på banorna och tvingades att stanna vid otaliga skyltar för att förstå hur han skulle ta sig vidare. *Sonic the Hedgehog* handlade om någonting helt annat.

Efter att Segas logotyp – här för första gången ackompanjerad av en samplad röst som pratsjöng ordet Sega – och titelbilden hade uppenbarat sig och försvunnit från skärmen började Sonic att springa. Över fält, upp på bergstoppar, ned för sluttningar, in i tunnlar, ut ur tunnlar och upp och ned genom loopar, utan en tanke på att stanna. Kom för många fiender i vägen hoppade han över dem eller rullade ihop sig till en boll med taggarna utåt och rullade över dem. Allt för att aldrig riskera att tappa fart. Det enda han behövde tänka på var att samla ringar som kunde ta honom till de psykedeliska bonusbanor där de magiska Chaos-stenarna fanns. Det var nämligen bara med hjälp av sex sådana som han kunde rädda planeten från elaka doktor Robotnik.

Tempot i *Sonic the Hedgehog* var högre än i något annat plattformsspel och Sonic rusade rakt in i spelarnas hjärtan och blev stjärna över en natt. Tre år och ett par uppföljare senare gick han om Mario på den lista över världens mest kända karaktärer där Mario några år tidigare hade passerat Musse Pigg. Och det var ändå bara uppvärmningen. Det är i *Sonic Adventure* till Dreamcast som Sonic ska visa vad han verkligen går för.

USA

1	(–)	Star Wars: Episode I Racer [N64]
2	(2)	Pokémon (Blue) [GB]
3	(3)	Pokémon (Red) [GB]
4	(1)	Super Smash Bros [N64]
5	(6)	Super Mario Bros Deluxe [GBC]
6	(–)	Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
7	(–)	Pokémon Pinball [GB]
8	(–)	Superman [N64]
9	(–)	Star Ocean [PS]
10	(–)	Namco Museum Piece vol. 1 [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1	(–)	Powerful Pro Baseball '99 [PS]
2	(–)	Yugioh II: Dark Duel Stories [GB]
3	(–)	Legend of Mana [PS]
4	(–)	Accompaniment Anywhere [PS]
5	(–)	Dino Crisis [PS]
6	(–)	Star Wars: Episode I Racer [N64]
7	(–)	Medalot 2 Kabuto Version [GB]
8	(–)	Ogre Battle 64 [N64]
9	(–)	Medalot 2 Kuwagata Version [GB]
10	(5)	Ape Escape [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1	(1)	Mario Party
2	(–)	F1 World Grand Prix II
3	(3)	Goldeneye 007
4	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time
5	(6)	Star Wars: Episode I Racer
6	(4)	Castlevania
7	(–)	Star Wars: Rogue Squadron
8	(10)	Mario Kart 64
9	(–)	Mystical Ninja 2
10	(5)	FIFA '99

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

INTERNET

1	(–)	World Driver Championship [N64]
2	(4)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
3	(3)	Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
4	(1)	Metal Gear Solid [PS]
5	(5)	Star Ocean [PS]
6	(2)	Final Fantasy VIII [PS]
7	(–)	King of Fighters Dream Match '99 [DC]
8	(–)	Driver
9	(–)	Goldeneye 007 [N64]
10	(7)	Gran Turismo [PS]

Listan är © World Charts

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	1.	(1)
Final Fantasy VII [PS]	2.	(3)
Ape Escape [PS]	3.	(4)
Driver [PS]	4.	(2)
V-Rally 2 [PS]	5.	(6)
Silent Hill [PS]	6.	(–)
Super Mario Bros Deluxe [GBC]	7.	(9)
Metal Gear Solid [PS]	8.	(5)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	9.	(8)
Star Wars: Episode I Racer [N64]	10.	(13)
Goldeneye 007 [N64]	11.	(7)
Super Mario 64 [N64]	12.	(10)
Street Fighter Alpha 3 [PS]	13.	(15)
Legend of Zelda: Link's Awakening DX [GB]	14.	(12)
Castlevania [N64]	15.	(11)
Croc 2 [PS]	16.	(20)
Quake II [N64]	17.	(17)
Tekken 3 [PS]	18.	(16)
Mario Party [N64]	19.	(18)
Anna Kournikova's Smash Court Tennis [PS]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Final Fantasy VIII [PS]	1.	(1)
Perfect Dark [N64]	2.	(2)
Pokémon [GB]	3.	(6)
Donkey Kong 64 [N64]	4.	(3)
Gran Turismo 2 [PS]	5.	(4)
Legend of Mana [PS]	6.	(7)
Final Fantasy Anthology [PS]	7.	(11)
Chrono Cross [PS]	8.	(–)
Shen Mue [DC]	9.	(9)
Dino Crisis [PS]	10.	(13)
Resident Evil: Nemesis [PS]	11.	(8)
Soul Calibur [DC]	12.	(–)
Super Smash Bros [N64]	13.	(14)
Super Mario Adventure [N64]	14.	(17)
Spyro 2 [PS]	15.	(12)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	16.	(18)
Mario Golf [N64]	17.	(–)
Castlevania Resurrection [DC]	18.	(19)
Crash Team Racing [PS]	19.	(–)
Ecco the Dolphin [DC]	20.	(20)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till: *TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.*

COOL GAMES

Hornsg. 122, 117 28 Stockholm

Butik — COOL GAMES — Tre Tunnor — T — 200 m — Hornsgatan — Ringvägen

08-668 50 44

POSTORDER

Ring in din order eller maila från hemsidan

www.coolgames.org

Köper-byter-säljer — nytt och begagnat.
Vi har även hundratals begagnade spel!

PLAYSTATION

Alien Resurrection	429:-
Ape Escape	399:-
Blaze & Blade	419:-
Bloodlines	399:-
Bomberman Fantasy Racing	439:-
Brunswick Bowling	449:-
Bust a Move 4	429:-
Carmageddon 2	429:-
Castrol Honda Superbike	429:-
Civilization 2	439:-
Colin Mc Rae Rally	239:-
Crash Bandicoot 3	429:-
Croc 2	449:-
Darkstalkers 3	479:-
Divers Dream	479:-
Driver	449:-
Ett Småkryps Liv	399:-
Evil Zone	379:-
F.A. Premier League Star	449:-
Final Fantasy 7	239:-
Final Fantasy 8	469:-
G-Police	239:-
Golf Pro	389:-
Grand Theft Auto 2	Ring!
Grand Theft Auto London	239:-
Gran Turismo	239:-
Hard Edge	469:-
Kensei	449:-
Kingsley	449:-
Legacy of Kain 2 Soul R.	449:-
Legend of Legia	389:-
Marvel Super Heroes	479:-
Metal Gear Solid	469:-
Mission Impossible	Ring!
Monaco Grand Prix Racing	399:-
Monkey Hero	399:-
Monster Seed	389:-
Music	449:-
NBA Pro 99	409:-
Need for Speed 4	449:-
No Fear Downhill Mountainbiking	479:-
Omega Boost	389:-
Point Blank 2	389:-
Puy Puy 2	429:-
Quake 2	449:-
R-Type Delta	389:-
Railroad Tycoon	429:-
Rampage World Tour 2	449:-
RC Stunt Copter	449:-
Ridge Racer Type 4	399:-
Shadowman	469:-
Silent Hill	449:-
Smash Court Kournikova	389:-
Spec Ops	449:-
Sports Car GT	399:-
Star Wars Ep 1 Phantome Men.	469:-
Street Fighter Alpha 3	499:-
Street Skater	419:-
Suikoden 2	449:-
Syphone Filter	399:-
Tai Fu	429:-
Tekken 3	469:-
Time Crisis	239:-
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 3	449:-
Trap Runner	449:-
Um Jammer Lammy	389:-
V-Rally 2	449:-
Warzone 2100	469:-
Wing Over 2	399:-
WWF Attitude	469:-
X-Files	Ring!

Ape Escape 399:- · Driver 449:- · Metal Gear Solid 469:- · V-Rally 2 449:- · Carmageddon 2 429:- · Golf Pro 389:- · Rampage World Tour 449:- · Croc 2 449:- · Legacy of Kain 2 449:- · Star Wars Phantom Menace 469:-

Ny Playstation 799:-

NINTENDO 64

All Star Tennis 99	589:-
Beetle Adv. Racing	489:-
Bugs Life	589:-
Carmageddon 2	549:-
Castlevania 3D	569:-
Command & Conquer 3D	589:-
F1 World Grand Prix 2	549:-
Fifa 99	479:-
Flying Dragon	589:-
Gex 2	599:-
Golden Eye 007	389:-
Hybrid Heaven	589:-
Jet Force Jemini	549:-
Mario Golf	499:-
Mario Kart	389:-
Mario Party	549:-
Micro Machines 64 Turbo	579:-
Mystical Ninja 2	589:-
NBA Pro 99	599:-
NHL 99	499:-
Penny Racers	589:-
Quake 2	589:-
Rampage 2 Universal Tour	589:-
Shadowgate 64	589:-
Shadowman	589:-
South Park	589:-
Starwars Racer	589:-
Starwars Rogue Squadron	589:-
Superman	589:-
Toxic Trouble	589:-
Turok 2	539:-
V-Rally 2	549:-
WWF Attitude	589:-
Zelda 64	549:-

Command & Conquer 3D 589:- · Quake 2 589:- · F1 World Grand Prix 2 549:- · Shadowman 589:- · Mystical Ninja 2 589:- · Superman 589:-

GAMEBOY COLOR

Asterix & Obelix	309:-
Bomberman	299:-
Bugs Life	309:-
Bust a Move 4	369:-
Conkers Pocket Tales	309:-
Ett Småkryps Liv	369:-
Frogger	349:-
Game & Watch Gallery 2	369:-
Harvest Moon	309:-
Int.Superstar Soccer	399:-
Mario Bros	309:-
Rampage World Tour	359:-
Sylvester & Tweety	309:-
Top Gear + Rumblepack	449:-
Turok 2	309:-
Warioland 2	369:-
Zelda	309:-

Bugs Life 369:- · Bust a Move 4 369:- · 369:-

Gameboy Color 699:-

PC

Alien vs Predator	399:-
Alpha Centauri	369:-
Baldurs Gate	349:-
Braveheart	399:-
C&C Tiberian Sun	399:-
Championship Manager 3	369:-
Civ Call to Power	379:-
Close Combat 3	399:-
Commandos Beyond the Call of Duty	299:-
Daikatana	399:-
Descent 3	399:-
Delta Force	379:-
Drakan Order of the Flame	399:-
Drakar & Demoner	369:-
Dungeon Keeper 2	379:-
Fifa 99	369:-
Fleet Command	399:-
GTA London	249:-
Half Life	349:-
Heavy Gear 2	379:-
Heroes of Might & Magic 3	349:-
Hidden & Dangerous	399:-
Jagged Alliance 2	329:-
King Pin	399:-
Legacy of K. 2 Soul Reaver	399:-
Mayday	399:-
Mid Town Madness	399:-
Might & Magic VII	369:-
Need for Speed 4	369:-
Outcast	399:-
Pizza Syndicate	399:-
Resident Evil 2	399:-
Roller Coaster Tycoon	399:-
Sega Rally 2	369:-
Silver	379:-
Sim City 3000	369:-
Star Trek Birth of the Fed.	349:-
Starwars Droid Works	299:-
Starwars Episode 1 Racer	369:-
Starwars Episode 1 The Phantom Menace	369:-
Starwars X-Wings Alliance	429:-
Tales of the Sword Coast	249:-
Tiberian Sun	399:-
Toca 2	399:-
Total Annihilation Kingdoms	399:-
Warzone 2100	369:-

Alien vs Predator 399:- · Keeper 2 379:- · 399:- · 399:- · 399:- · 399:- · 399:-

Vill du sälja dina spel?

- Gå in på hemsidan och titta på inköpspriser eller ring!

Vill du byta dina spel?

- Ring för dagsfärska bytespriser.

Priserna gäller t.o.m nästa nr och endast postorder • Postorderbeställning kan ej göras i butiken • [illegible] • Ej uthämtade paket debiteras med 150:- • Alla priser är inkl moms • Vi reserverar oss [illegible]

SVERIGES FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

TOTAL FILM

HETT PRENUMERATIONSERBJUDANDE
RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT

WWW.TOTALFILM.NU

Vinn Rayman 2

I oktober kommer vad som ser ut att bli höstens största plattformsäventyr. Redan idag kan du vinna spelet *Rayman 2: The Great Escape*, tillsammans med en RAM-uppgradering och en handkontroll med både minne och skakfunktion. Men först måste du visa prov på dina Rayman-kunskaper.

Vilka av följande kroppsdelar saknar Rayman?

1. Armar och ben
2. Hals och torso
3. Händer och fötter

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på

0712-110 30 (4:55 kr/min)

och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre Rayman-paketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719-310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN: Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30–20.00) Fax: 08-605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: Tel: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: Tel: 020-24 40 20, 08-605 36 11

WENDROS SUPPORT: Tel: 08-689 97 87 (Vard. 9.00–18.00)

FUNSOFT SUPPORT: Tel: 08-760 02 40 (Vard. 9.00–17.00)

VIRTUA FIGHTER 3TB

DREAMCAST

Virtua Fighter 3tb innehåller en hel del godis som det kostar mängder av pengar och skicklighet för att hitta i arkadversionen. Men nu har Dreamcast kommit och därför räcker det numera med några enkla knapptryckningar.

GRADVIS STARKARE FIENDE

När du befinner dig i spelmenyn kan du hålla nere X medan du väljer vilken typ av matcher du vill spela, som till exempel Arcade eller Tournament Battle. Under matcherna kommer motståndarna då att bli starkare och starkare vartefter de tar skada.

SÄNKA SUMO

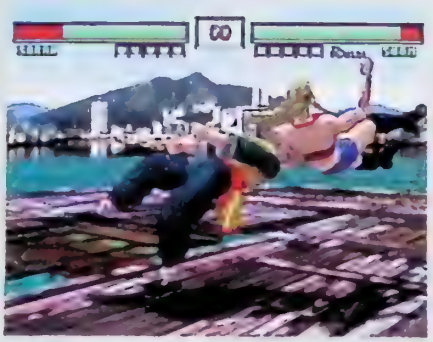
Den enorme sumobrottaren Taka Arashi är tung. Om båda spelarna väljer honom som karaktär och sedan den bana där striden utspelar sig på en båt kan du bevisa detta på ett mycket lustigt sätt. Ställ helt enkelt Taka och Taka på samma sida av båten så kommer båten att välta, varpå Taka får sig ett välbehövligt bad.

SPELA SOM ALPHABET

Starta ett Tournament Battle och välj karaktärer som följer: Markera Akira och tryck Start, markera Lion och tryck Start och markera till sist Pai och tryck A.

SPELA MOT ALPHABET

Gör som ovan men markera först Akira och tryck Start, markera Lau och tryck Start och markera till sist Pai och tryck A.



SPELA SOM SILVER DURAL

Tryck Start, X och A samtidigt på skärmen där du väljer karaktär.

SPELA SOM GOLD DURAL

Tryck Start, Y och A samtidigt medan du befinner dig i Training.

LÅNGSAM REPRIS

Tryck B innan en repris börjar.

ALTERNATIVA KLÄDER

Tryck Start när du väljer karaktär, och håll sedan knappen intryckt tills matchen börjar.

ALTERNATIVA BAKGRUNDER

Tryck Start och B samtidigt när du väljer vilken bana du vill slåss på och håll knapparna intryckta tills matchen börjar.

ARKADBAKGRUNDER

Markera den bana du vill slåss på och låt sedan timern räkna ned till noll utan att trycka på någon knapp.

ALTERNATIVA BAKGRUNDER I TRAINING

Tryck och håll inne Start och A samtidigt medan du väljer bana i Training.

ALTERNATIV MUSIK

För att lyssna till den alternativa musiken till spelintrot ska du trycka in Start på handkontroll 1 och 2 när Segas logotyp visas medan spelet laddas in. Håll sedan knapparna intryckta tills du hör den alternativa musiken.

DURAL-BANOR

Detta fungerar bara när du spelar mot en kompis. Markera den bana du vill använda och tryck in Start på båda handkontrollerna. Håll knapparna intryckta tills tiden är nedräknad till noll. Du kommer då att få spela på en Dural-version av den bana du valde. Observera att detta inte fungerar på grottbanan.

DRIVER

PLAYSTATION

Att fuska i bilspel är något av det roligaste som finns. Speciellt i _Driver_, som redan från början är något av det röjigaste man kan spela på PlayStation. Känslan av att osårbar dundra genom ett polistomt New York med en överdrivet gungande bil som styrs med bakhjulen är något ingen PlayStation-ägare bör missa.

Tryck in följande fusksekvenser på huvudmenyn. Om du har gjort rätt kommer ett ljud att höras, varpå det fusk du knappade in aktiveras på fuskskärmen. Observera att alla koder måste knappas in så fort det bara går.

Osårbarhet: **L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.**

Ingen polis: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.**

Styr med bakhjulet: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.**

Lös fjädring: **R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.**

Minibilar: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.**

Upp och ned: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.**

Se sluttexterna: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.**

SEGA RALLY 2
DREAMCAST

Vi har länge varit tvungna att gå till arkadhallar för att kunna spela världens bästa rallyspel, men nu finns *Sega Rally 2* äntligen för hemmabruk. Visserligen utan arkadspelets ratt och växelspak, men istället med en rad trevliga fusk.

ALLA BILAR
Gå till titelskärmen och tryck Upp, Ned, Upp, B, A, Vänster, B, B, Ned. Plötsligt har du ett tjugotal olika bilar att välja mellan.

ALLA BANOR
Gå till titelskärmen och tryck Upp, Vänster, Ned, Höger, B, A, B, Höger, Ned. Detta öppnar alla banor i Ten Year Championship, inklusive den hemliga banan som annars bara blir tillgänglig när du har klarat hela spelet.

ALTERNATIVA BILFÄRGER
Håll inne L-knappen medan du väljer någon av bilarna Lancia Stratos, Corolla WRC eller Lancer Evolution.

BONUSSPEL I RIVIERA-BANAN
I Arcade och Practice innehåller Riviera-banan ett hemligt bonusspel som du kommer åt på följande sätt. I banans sista kurva, den skarpa kurvan strax innan den avslutande målrakan, finns två röda koner. Om du knuffar omkull dem kommer du att höra två toner som bekräftar att du har öppnat den hemliga delen av banan.

Om du sedan vänder bilen helt om kommer du att upptäcka en helt ny öppning till höger. Om du kör in igenom den kommer du till en hemlig utmaning där det gäller att köra ned så många koner som möjligt.

KAMERATRICK
Under repriserna kan du använda dig av följande trick för att variera kameravinkeln:

Tryck A för att placera kameran bakom bilen. Du kan sedan manipulera kamerans vinkel genom att trycka på det digitala styrkorset, och trycka L och R för att zooma ut och in.

Tryck Y för att placera kameran inne i bilen. Trycker du sedan Ned på det digitala styrkorset hamnar kameran bakom bilen på samma sätt som när du tävlar.

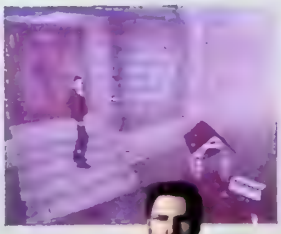
Tryck X för att placera kameran bredvid bilen.

Tryck B för att använda den vanliga TV-kameran.

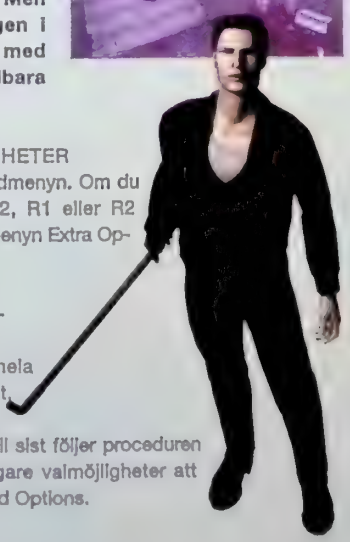
ALLTID 30 BILDER I SEKUNDEN
Gå till titelskärmen och tryck Upp, A, Ned, Ned, Vänster, Höger, B, B, Upp. När du sedan börjar att spela uppdateras grafiken konstant med 30 bilder i sekunden, vilket förhindrar att spelet går långsamt i vissa kurvor.

ALLTID 60 BILDER I SEKUNDEN
Gå till titelskärmen och tryck Upp, A, Ned, Ned, Vänster, Höger, B, B, Ned för att ändra grafikhastigheten till 60 bilder i sekunden. Nu flyter allting otroligt smidigt på samtliga banor, men alla detaljer i bakgrunderna är borttagna.

SILENT HILL
PLAYSTATION



Att *Silent Hill* har varit ett efterlängtat spel råder det ingen tvekan om. Men nu finns det äntligen i Sverige, komplett med några väl användbara fusk.



EXTRA VALMÖJLIGHETER
Välj Options på huvudmenyn. Om du sedan trycker L1, L2, R1 eller R2 kommer den nya valmenyn Extra Options att öppnas.

YTTERLIGARE VALMÖJLIGHETER
Om du först klarar hela spelet och sparar det, sedan öppnar det sparade spelet och till sist följer proceduren ovan kommer ytterligare valmöjligheter att finnas i menyn Expand Options.

COMMAND & CONQUER
NINTENDO 64

Ett problem i många strategispel av den här typen brukar vara att man inte har tillräckligt bra överblick över sina trupper. *Command and Conquer* till Nintendo 64 var ett bra exempel på det, men här kommer ett fusk som råder bot på problemet.

Detta fusk är simpelt, men kan komma väl till pass för den som inte tycker att överblicken över banorna är tillräckligt bra. Det enda du behöver göra för att påverka förstoringsgraden på skärmen är att hålla inne L och trycka på C-Upp eller C-Ned för att zooma in eller ut i bilden.

KENSEI
PLAYSTATION

På grund av dess något annorlunda stil är *Kensei* ett spel som inte alla gillar. Men kanske tycker vissa helt enkelt att karaktärerna inte har tillräckligt snygga kläder på sig, och det problemet finns det en enkel lösning på.

När du väljer din karaktär i *Kensei* kan du trycka X för att använda karaktärens vanliga kläder, men om du istället trycker Fyrkant eller Triangel kommer kämpen att plocka fram något annorlunda ur garderoben.

Freakshow

Korsa *Mario Kart* med *Wipeout* så får du *Speed Freaks*; ett fartfyllt racingspel där allt är tillåtet. Vi har tre exemplar av PlayStation-spelet att lotta ut bland dem som kan svara på våra frågor.

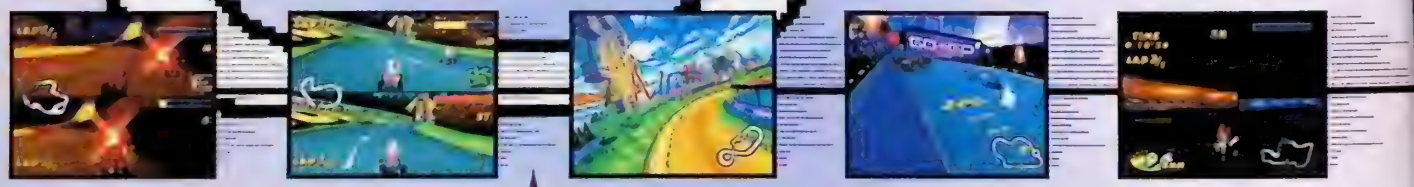
Vad heter det relativt okända bolag som har utvecklat *Speed Freaks* åt Sony?

1. Game.com 2. Capcom 3. Funcom

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på:

0712-110 30 (4:55 kr/min)

och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!



Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

Anmäl Dig NU!

club Nintendo

innebandy STREET CUP

Club Nintendo Innebandy Street Cup – höstens stora innebandy-turnering för dig mellan 10-15 år. Mycket fina priser står på spel!!!

Vi startar i Göteborg den 18 september, kör hårt hela hösten (se schema) och avslutar i Stockholm.

Allt du behöver göra är att samla ihop dina kompisar, killar eller tjejer spelar ingen roll. Tänk på att ni måste anmäla er i rätt åldersklass, födda 84-85, 86-87 eller 88-89.

Kom igen och anmäl ert lag NU!!! (4 spelare inkl.målvakt.)

Skicka in talongen till oss på Club Nintendo, så skickar vi mer utförlig information och inbetalningskort till dig (anmälningsavgiften är 100:- per lag).

OBS!!! Man behöver inte vara medlem i Club Nintendo för att få delta, alla är välkomna! Dock måste du vara född mellan 84-89.

P. S. Du kan läsa mer om turneringen på www.nintendo-se.com.

Ja, vi vill vara med!
Namn (Lagkapten):

.....

Adress:

.....

.....

Åldersklass:

.....

Telnr:

.....

e-mail:

.....

Lagets namn:

.....

SVERIGE

PORTO BETALT

Bergsala AB

Svarspost
410136500
SE-434 01 KUNGSBACKA

När kommer vi till en stad nära dig?

18-19	sept.	Göteborg
2-3	okt.	Stockholm
9-10	okt.	Linköping
27-28	nov.	Stockholm

Obs! Vi reserverar oss för ev. ändringar i turnéplanen.

STS SPRÅKRESOR

Arla

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

SUPER POWER 1/93 –1/94 SLUT!

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3–7/94 – SLUT!

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64!* Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 – SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4-5/95 – SLUT!

SUPER POWER 6+7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95 –2/96 SLUT!

Super PLAY 1–9 – SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11-12•97 – SLUT!

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15•97 – SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gamla karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Ariklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23•98 – SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Forspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25•98 – SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazoole* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-mässa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare; Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros, Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som blev en livsstil. Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför orginalet *Castlevania* är bättre än Nintendo 64-äventyret med samma namn, och recenserar *Street Fighter Alpha 3, Goemon's Great Adventure, Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.

Super PLAY 40 Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en exklusiv recension av *Episode I Racer* och en återblick på det första *Star Wars*-arkadspelet. Dessutom presenterade vi världens tio största spelhjältar.

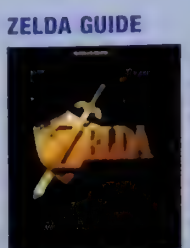
Super PLAY 41 Nintendo avslöjade Dolphin och vi åkte till Los Angeles för att besöka den gigantiska E3-mässan. Dessutom introducerade vi Pikachu och hans Pokémonvänner, och recenserade *Ape Escape, Driver* och *Super Mario Bros Deluxe*.

Super PLAY 42 Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms skräckspel, recensioner av *Silent Hill* och *Quake II* och en tillbakablick på *Snatcher*. Plus en artikel om alla de farliga spelen och hur de påverkar oss.

N64 GUIDE 1/98

I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazooie, Goldeneye 007, Mystical Ninja, Lylat Wars, Quake 64* och många fler. **60 kr.**

ZELDA GUIDE



Den kompletta och officiella svenska guiden till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 128 sidor med mängder av bilder. **Pris 129 kr.**

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

Nintendo 64

Beetle Adventure Racing *Racing* **83**

Actionracing i biljaktstempo. Utan realism men med mycket humor. *SP 38*

Castlevania *Äventyr* **84**

Grafiken är ojämn, precis som handlingen, och det känns som att Konami har tvingats att prioritera fel saker. *SP 39*

Command & Conquer *Strategi* **84**

Hittills det bästa strategispelet till Nintendo 64. *SP 42*

F1 World Grand Prix II *Racing* **90**

Fortfarande den bästa F1-simulatorn till Nintendo 64. *SP 42*

Goemon's Great Adventure *Plattform* **83**

Ett gammalmodigt men bra plattformsäventyr. *SP 39*

Lode Runner *Pussel* **61**

En ointressant nyproduktion av ett klassiskt spel. *SP40*

Penny Racers *Racing* **74**

Frånvaron av detaljer i kombination med att det inte finns så mycket mer att göra än att tuta och köra gör att *Penny Racers* inte är så kul. *SP 38*

Racing Simulation Monaco Grand Prix *Racing* **85**

Bättre än väntat. *SP40*

Shadowgate 64 *RPG* **76**

Ytterligare ett *Shadowgate*-spel, med allt vad det innebär. *SP40*

Star Wars: Episode 1 Racer *Racing* **86**

Ett mer än godkänt racingspel som rider på en galen marknadshysteri. *SP40*

Quake II *Shoot 'em up* **91**

Quake II som vi vill se det till Nintendo 64. *SP 42*

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Court Tennis *Sport* **86**

Roligare än alla realistiska tennissimulatorer tillsammans. *SP40*

Bloodlines *Beat 'em up* **80**

En kul innovation som man bör testa innan man köper. *SP 38*

Bomberman Fantasy Racing *Racing* **72**

Om Hudson försökt kombinera racinggenren med bombardemanget på ett mer sublimt sätt hade det här kunnat smälla högt. *SP40*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **83**

Minuspoäng för för få förändringar och innovationer. *SP 39*

Civilization II *Strategi* **90**

En utmärkt konvertering av ett genuint strategispel. *SP 38*

Diver's Dream *Äventyr* **80**

Ett originellt undervattensäventyr. *SP 42*

Driver *Racing* **90**

När *Driver* är som bäst kan ingen filmad biljakt komma i närheten. *SP 41*

Gex: Deep Cover Gecko *Plattform* **80**

Antingen älskar man Gex. Eller så hatar man honom. *SP 38*

Kensei: Sacred Fist *Beat 'em up* **77**

Hög poäng för idé och originalitet, lägre för utförandet. *SP 37*

Legend of Kartia *RPG* **78**

Har brister men även helt unika inslag. *SP 42*

Lunar: Silver Star Story Complete *RPG* **89**

Ett rollspel i toppklass. *SP 42*

Monkey Hero *Äventyr* **68**

Blam har goda inspirationskällor, men gör ett dåligt spel. *SP 39*

Need for Speed: Road Challenge *Racing* **75**

En inte helt lyckad uppföljare till *Hot Pursuit*. *SP 39*

Omega Boost *Shoot 'em up* **77**

Välprogrammerat men oinspirerat. *SP40*

Pro 18 World Tour Golf *Sport* **82**

Pro 18 World Tour Golf är en renodlad golfsimulator och väl värt pengarna. *SP 38*

Populous: The Beginning *Strategi* **83**

Ett underhållande strategispel. Men originalet var bättre. *SP 39*

Puma Street Soccer *Sport* **67**

Puma Street Soccer kanske intresserar entusiaster. Alla andra kan helt och hållet strunta i det. *SP40*

R4: Ridge Racer Type 4 *Racing* **94**

Ett av de bästa bilspelen någonsin och ett måste för alla *Ridge Racer*-fans. *SP 38*

R-Type Delta *Shoot 'em up* **90**

Ett suveränt rymd-shoot 'em up av klassiskt märke. *SP 39*

Retro Force *Shoot 'em up* **75**

Inte det bästa shoot 'em up-spelet. Men inte heller det sämsta. *SP 38*

Rugrats *Plattform* **60**

Rugrats är ett sånt där litet tidsfördriv man kan sysselsätta sig med när man absolut inte kan komma på någonting bättre att göra. *SP 38*

Silent Hill *Äventyr* **93**

En studie i skräck och fasa. En milstolpe i spelhistorien. *SP 42*

Sports Car GT *Racing* **74**

Ett godkänt bilspel med originella inslag, men tyvärr två år för sent. *SP40*

Street Fighter Alpha 3 *Beat 'em up* **91**

Ett värdigt *Street Fighter*-spel med den rätta känslan. *SP 39*

Street Fighter Collection 2 *Beat 'em up* **90**

Street Fighter Collection 2 är verkligen ännu en nostalgitripp som försvarar sin plats i spelhyllan. *SP 38*

Street Skater *Sport* **87**

Oväntat bra skatespel som bjuder på en gedigen spelupplevelse. *SP 39*

T'ai Fu *Plattform* **68**

T'ai Fu är ett trevligt spel för stunden. Om man törstar efter ytterligare ett plattformsspel, vill säga. *SP40*

Tiger Woods '99 *Sport* **68**

Tiger Woods '99 är bäst lämpat för otåliga och gärna lite yngre nybörjare. *SP 38*

UmJammer Lammy *Musik* **84**

Mer välfyllt men mindre charmigt än *PaRappa the Rapper*. *SP 42*

Viva Football *Sport* **70**

Viva Football innehåller ingenting som vi inte redan har sett. *SP 39*

Game Boy

A Bug's Life *Plattform* **62**

Inte lika gulligt som det ser ut. *SP 42*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **85**

Ett perfekt pusselspel till Game Boy Color. *SP 42*

Conker's Pocket Tales *Äventyr* **88**

Bästa äventyrsspelet sedan *Legend of Zelda: Link's Awakening*. *SP 42*

Gex: Enter the Gecko *Plattform* **78**

Gex gör sig bättre i det lilla formatet. *SP 38*

Klustar *Pussel* **80**

Bäst hade *Klustar* gjort sig som ett komplement i *Tetris*, en valbar variant på originalspelet. *SP 38*

Lucky Luke *Plattform* **70**

Infogrames får försöka att hitta på någonting nytt. *SP40*

Men in Black *Plattform* **72**

Lite enformigt, men ändå mer genomarbetat än många andra filmlicensspel. *SP 38*

Obelix *Plattform* **72**

Obelix är precis som alla de andra gallerspelen. *SP40*

R-Type DX *Shoot 'em up* **70**

R-Type DX fungerar inte på Game Boy. *SP 42*

Spy vs. Spy *Pussel* **77**

Gammal klassiker i ny version. *SP [illegible]*

Top Gear Rally *Racing* **74**

Lever egentligen mest på Rumble-gimmicken. *SP40*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej Super PLAY.

Jag funderar på att köpa en Dreamcast, men måste först ställa några frågor. 1. Jag har hört att varken *Sega Rally 2* eller *Virtua Fighter 3tb* är perfekta arkadkonverteringar. Stämmer det? 2. Har Sega ändrat någonting på *Sonic Adventure* inför den europeiska premiären? Det ryktas bland annat om bättre kameravinklar. 3. *Soul Calibur* ser väldigt snyggt ut på bild. Är det lika bra som det ser ut? 4. När kommer *Shen Mue* till Sverige? 5. Är *Project Ares* en ny del i *Phantasy Star*-serien? 6. Vad håller Sonic Team på med nu? Kommer de att utveckla en uppföljare till *Nights* eller kanske ytterligare ett Sonic-äventyr? Tack för en mycket informativ tidning.

Lars

Hej Lars!

1. Om man har spelat arkadversionerna extremt mycket går det att se skillnader. Dreamcast-konverteringarna är lite mindre detaljerade på sina ställen och därmed inte perfekta. Men de är ändå två av de mest imponerande arkadkonverteringarna någonsin. Och två helt fantastiska spel. 2. Sonic Team har programmerat om vissa delar av spelet för att förbättra bland annat kameraperspektiven. Dessutom har den västerländska versionen ett delvis nytt soundtrack. Alla detaljer kommer i vår recension i nästa nummer. 3. *Soul Calibur* är tillsammans med *Legend of Zelda: Ocarina of Time* det enda spel som har fått högsta betyg i den japanska TV-spelsbibeln Famitsu. De hävdar med andra ord att det är det bästa beat 'em up-spelet någonsin. 4. Inte förrän till våren. 5. Allt vi vet än så länge är att det är utvecklat av samma team som producerade *Phantasy Star*. Men

Enligt världens största speltidning är det här världens bästa beat 'em up.

inför Tokyo Game Show ska Sega avslöja fler detaljer om spelet. 6. De producerar ett helt nytt, topphemligt spel till Dreamcast. Uppföljare till *Nights* och *Sonic Adventure* är planerade, men först ska det hemliga projektet slutföras.

SP

Hej Super PLAY!

1. Vet ni var man kan få tag på en Neo Geo CD? 2. Vilka spel tycker ni är bäst till Neo Geo? 3. Kom eller kommer *Metal Slug* till PlayStation? 4. När kommer PocketStation till Sverige? 5. Kommer det något nytt spel med Wonderboy till Dreamcast? 6. Kommer mitt favoritspel *Duck Hunt* till Nintendo 64?

Billy

Hej Billy!

1. Den finns i Japan och USA och kan gå att få tag på via välsorterade direktimportörer. Eller via specialiserade postorderföretag på Internet. 2. Framför allt beat 'em up- och shoot 'em up-spelen. *Fatal Fury 2*, *Metal Slug* och *King of Fighters '98* för att nämna några. 3. Det har släppts till PlayStation i Japan, men tycks inte vara på väg hit. 4. Om den kommer blir det först nästa år. 5. Vi kan alltid hoppas, men det verkar inte så. 6. Nej.

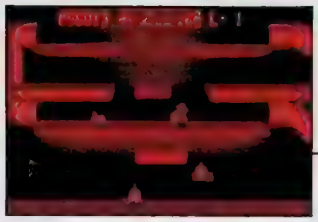
SP

Halloj.

1. Räkna upp de fem bästa rollspelen till Mega Drive. 2. Vilket är det bästa textkommando-rollspelet till Mega Drive respektive Saturn? 3. Kommer det någon uppföljare på *1080° Snowboarding*? 4. Har ni recenserat *Link's Awakening* (inte *DX*-versionen)? Vad fick det i så fall i betyg? 5. Ni har tidigare nämnt att *Super Mario RPG 2*, eller *Super Mario Adventure*, ser ut som ett plattformsspel. Kan det tänkas att spelet blir lika bra som *Super Mario 64*? 6. När kommer *Gran Turismo 2* till Sverige? 7. Vilket är det bästa bilspelet till Nintendo 64? 8. Kan ni berätta lite mer om Nintendos Virtual Boy? Är spelen till den visuellt imponerande med tanke på att spelen är 3D (bortsett från att det inte finns några olika färger)? 9. Vilket spel är roligast till den? 10. Är livet verkligen så grymt att 64DD inte släpps i Sverige? 11. Om jag skulle ge redaktionen uppgiften att recensera *Zelda II* till NES, hur mycket skulle spelet få? 12. Hur lång tid tar det att klara *Legend of Zelda* och *Zelda II* till NES? 13. Vad är *Sonic Jam*? Är det en samling med de tre första spelen till Mega Drive, ungefär som *Super Mario All-Stars* till Super NES? 14. Är *Shadowgate* till NES bra?

Peter

1. *Phantasy Star II*, *Phantasy Star III*, *Phantasy Star IV*, *Shining Force* och *Landstalker* är våra fem favoriter. 2. *Phantasy Star II* till Mega Drive och *Panzer Dragoon Saga* till Saturn. 3. Teamet bakom originalet arbetar nu istället med Dolphin så det skulle vara till den konsolen i så fall. 4. Vi har inte recenserat den svartvita versionen av *Link's Awakening* i Super PLAY. 5. Det liknar ett plattforms-spel, men är ändå en typ av RPG och har inte särskilt många likheter med *Super Mario 64*. 6. Det har blivit försenat till november i Japan, så vi lär inte få se det förrän nästa år. 7. *World Driver Championship* om man vill köra seriöst. Fast *Mario Kart 64* och *Diddy Kong Racing* är roligare. 8. Virtual Boy-spelen känns väldigt tredimensionella, men ger den som spelar huvudvärk efter bara en kvart. Konsolen tillverkades bara i något år och säljs nu ut billigt i både Japan och USA. 9. Både *Mario's Tennis*, *Mario Clash* och *Star Fox*-kopian *Red Alarm* är ganska roliga. 10. Det verkar inte bättre.



Om man bara inte hade fått så ont i huvudet av att spela *Mario Clash* hade det kunnat bli klassiskt.

Tjabba Super Play

1. Vilka spel kommer att konverteras från NES till Game Boy Color den närmaste tiden? 2. Finns det en möjlighet att Nintendo konverterar den europeiska versionen av *Super Mario Bros 2* eller *Excitebike* eller kanske *Super Mario Bros 3*? 3. Planerar Nintendo att producera en samling med Mario-spel, typ *Super Mario All-Stars* till Nintendo 64 eller Dolphin?

Mr Gufo

11. Det beror på vem som recenserar det. Men alla är överens om att det skulle hamna någonstans mellan 90 och 95. 12. Om man vet vad man ska göra kan man klara båda spelen på en dag. 13. *Sonic Jam* är en samling med *Sonic the Hedgehog*, *Sonic 2*, *Sonic 3* och *Sonic & Knuckles*. Fast grafiken är inte omgjord som i *Super Mario All-Stars*. 14. *Shadowgate* är ärligt talat ett väldigt enformigt och långtråkigt NES-spel.

SP

Hej Gufo!

1. Originalet *Legend of Zelda* har det varit tal om länge, men Nintendo har fortfarande inte gjort något officiellt uttalande om det. Från tredjepartstillverkare kommer i alla fall bland andra *Bionic Commando* och *Bubble Bobble*. 2. Med tanke på framgångarna med *Super Mario Bros Deluxe* och lanseringen av *Excitebike 64* är det inte alls otänkbart. 3. *Super Mario All-Stars* producerades för att fira Marios 10-årsdag 1993. Så vi får väl se vad som händer när han fyller 20.

SP

Hej SP!

1. Kommer 64DD någonsin att släppas i Sverige? 2. Kommer de gamla PlayStation-spelen att kunna spelas på PlayStation 2? 3. Kommer alla tillbehör till PlayStation att kunna användas till PlayStation 2? 4. Vilket plattformsspel är bäst av *Ape Escape*, *Croc 2* och *Gex: Deep Cover Gecko*? 5. Kommer man att kunna se DVD-filmer med PlayStation 2? 6. Hur mycket kommer PlayStation 2 att kosta? 7. Kommer det att släppas något nytt *Zelda*-spel snart? 8. Kommer *Crash Bandicoot 4* att släppas till PlayStation?

Två speltokiga killar

Hej killar!

1. 64DD är framför allt ett nätverkstillbehör till Nintendo 64 i Japan. Några planer på att lansera den i USA eller Europa finns därför inte. 2. Ja. 3. Kanske inte alla, men många. 4. *Ape Escape*. 5. Det är inte troligt. 6. Sony har inte berättat det ännu, men ryktet säger omkring 3 000 kronor i Japan. 7. Både *Zelda Gaiden* till Nintendo 64 och *Legend of Zelda: Mysterious Tree of Fruit* till Game Boy Color kommer att premiärvisas på Nintendo Space World. 8. Ja.

SP

Hej Super PLAY!

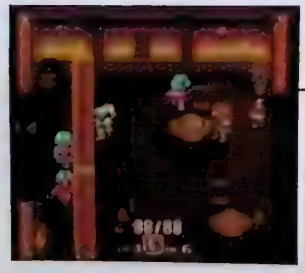
1. I er recension av *V-Rally 2* stod det att det bara finns till PlayStation, men enligt Nordic Games finns det till Nintendo 64 också. Hur ligger det till egentligen? Om det finns till Nintendo 64 är den versionen lika bra som den till PlayStation? 2. Polyphony Digital och Sonic Team är två olika speltillverkare som hör till Sony respektive Sega, med egna namn, medan det nya Sony-teamet som utvecklade *Ape Escape* inte har något eget namn, varför? Är Polyphony Digital och Sonic Team mer som Rare, fristående spelföretag som är delvis uppköpta? 3. Tror ni att *Seiken Densetsu 3* skulle ha blivit lika bra som *Secret of Mana* om det hade översatts till engelska? 4. Vilket Dreamcast-spel ser ni mest fram emot? "En saga utan slut" och "Legenden om Zelda" var två asbra artiklar. Fortsätt så.

Oskar

Hej Oskar!

1. *V-Rally 2* finns bara till PlayStation. Infogrames har släppt *V-Rally '99* till Nintendo 64, men det är mer en uppgradering av originalet och inte alls lika bra som den äkta tvåan. 2. Vissa bolags spelteam försöker att göra sig kända på egen hand, däribland Sonys Polyphony Digital, Segas Sonic Team och Nintendos EAD. Det betyder dock inte att de är fristående på samma sätt som Rare. 3. *Seiken Densetsu 3* är fantastiskt bra. Kanske till och med bättre än *Secret of Mana*. Att det aldrig översattes är verkligen sorgligt. 4. *Shen Mue*. Tveklöst.

SP



Att *Secret of Mana 2* aldrig blev färdigt är ett av TV-spelshistoriens sorgligaste kapitel.

Tjenare SP!

1. Vilka stora företag ska producera spel till Dolphin? 2. Jag gillar hockeyspel, *NHL '99* var perfekt, men kommer det inget mer Elitserien-spel? 3. Vilka *Pokémon*-spel ska släppas till Nintendo 64 i Sverige? 4. Kommer det något bilspel till Nintendo 64 som är likt *Gran Turismo*? 5. Varför väljer så många företag – exempelvis Namco, Square och Capcom – att producera spel till Dreamcast och PlayStation och inte Nintendo 64? 6. Vem ska tillverka spelet *The World is not Enough*?

Bubblan

Halloj.

1. Kalla mig inte efterbliven nu, men vad är egentligen *Pokémon* och vad gör det så speciellt? 2. Vad är megabit och megabyte? 3. Vilka två konsoler har sålts i flest antal i Sverige? 4. Ni skrev att *Super Mario Bros 3* till NES har sålts i 180 000 exemplar, men vilket är det näst mest sålda spelet? Tack för en megabra tidning! Alla plagiat borde brännas.

Legend of MigSjälv

Hej!

Nintendo säger att de kommer att släppa sin nya konsol Dolphin under sista kvartalet år 2000. Men hur ska de hinna att göra klart spel till den? *Super Mario 64* tog väl minst fyra år att producera? Om nu Shigeru håller på med ett nytt Mario-spel till Dolphin så kommer han väl aldrig att hinna färdigt med det till slutet av nästa år?

Marko

Hej Bubblan!

1. Nintendo har inte utannonserat några av sina samarbetspartrners ännu. Men några bolag, däribland Acclaim och naturligtvis Rare, säger sig redan ha påbörjat sina första Dolphin-projekt. 2. Att utveckla ett spel enbart för den svenska marknaden är både krångligt och dyrt och Electronic Arts Nordic tycks inte våga satsa på ett nytt Elitserien-spel. 3. Om Game Boy-äventyret blir populärt kommer förmodligen samma Nintendo 64-spel som finns i USA hit. Det vill säga *Pokémon Snap* och *Pokémon Stadium*. 4. *World Driver Championship* är det som kommer närmast, men det är ändå inte alls lika välgjort och spelbart. 5. Förmodligen för att det är mycket dyrare att producera spelkassetter jämfört med CD-skivor. 6. Det är inte avgjort. Ryktet att Nintendo äger rättigheterna verkar inte stämma.

SP

Hej!

1. *Pokémon* är ett äventyrsspel till Game Boy som kombinerar inslag av de tre fenomenen RPG, Tamagotchi och samlarbilder. Man möter, föder upp och samlar små monster. Man kan även byta dem med sina kompisar. Eller utmana en kompis monster. 2. Två olika mått på hur mycket datorinformation som finns lagrad på en skiva, hårddisk eller kassett. Åtta megabit är lika mycket som en megabyte. 3. NES är etta med sina 420 000 exemplar, tätt följd av Game Boy som hittills har sålts i 350 000 exemplar, men som mycket väl kan ta ledningen nästa år. 4. Vi har fått flera olika uppgifter under åren, men det senaste budet är att *Super Mario Bros 3* har sålts i 210 000 exemplar. Tvåa är *Super Mario 64* som har sålts i 75 000 exemplar. Då räknas inte de kassetter som har medföljt vid köp av konsol.

SP

Hej Marko!

Det tar tid att göra ett bra spel, men fyra år är att överdriva. Idéerna till *Super Mario 64* fanns redan flera år innan spelet släpptes, men själva spelutvecklingen tog bara 18 månader. Dessutom har delar av Shigeru Miyamotos EAD-team redan arbetat med Dolphin i drygt ett år och uppföljaren till *Super Mario 64* har de experimenterat med sedan 1997.

SP

Uppföljaren till *Super Mario 64* är redan påbörjad. Och beräknas vara färdig till Dolphin-premiären nästa år.

Vi vill ha ännu fler återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar med över 200 000 läsare varje månad. Enda kravet är att du som är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

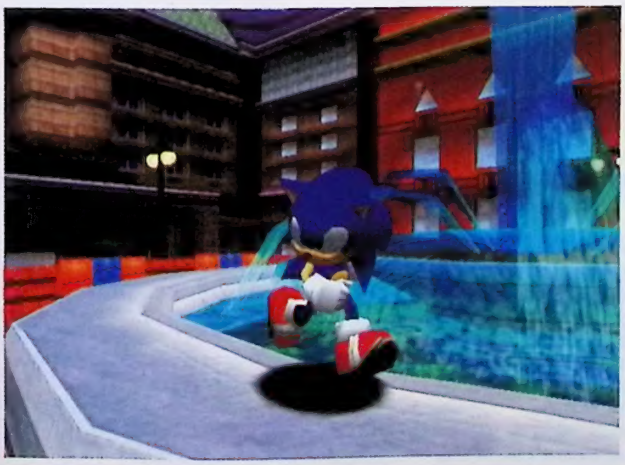
Siktgatan 5, 117 39 Stockholm, Tel: 08 84 06 26, Fax 08 658 68 46

Även engelska speltidningar

NÄSTA MÅNAD

MÄSSHYSTERI

De närmaste veckorna arrangeras fyra av världens största spelmässor i olika delar av världen. Super PLAY packar väskorna och reser jorden runt för att testa alla nya spel och kommande konsoler.



Sonic Adventure
Vi provspringer den europeiska versionen.

Pokémon
Nu invaderar de Sverige.

Dessutom recenserar vi *Wipeout 3*, *World Driver Championship*, *Duke Nukem: Zero Hour*, *Legacy of Kain: Soul Reaver*, *Sledstorm* och många fler.

Super PLAY 44 kommer den 12 oktober

Med reservation för ändringar.

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alundra	195
Andretti Racing	150
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Atari's Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350

Auto Destruct	150
Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bubsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195
Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	350
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape OBT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Iznogoud	195
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupitar Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensei	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150

Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195

Micro Machines V3	195
Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motorsaxo GP 2	195
Music	350
Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Pond	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Psy Psy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Fransisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedstar	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	295
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Tai Fu	350
Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150
Treasures of the Deep	95
True Pinball	195

Tunnel B1	95
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95
Zero Divide 2	95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

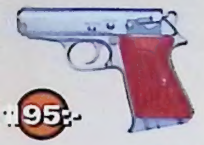
Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Reservation för prisändringar.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör



95:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

2:- Postorder

Ny katalog

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

475:-

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmagedden 2	450
Castlevania Legends	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Waialae Country Club Golf	295

N64 Tillbehör

495:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg. Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	60
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla NES spel 50-95:-/st

Ring för titlar.

Basenheter

650:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer Ring	köper Ring
Dreamcast		
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	695	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast

550:-

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cha Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass incl. Controller	895
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color

275:-

Titel	vi säljer	köper
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs B. Crazy Castle 3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Klustar	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Alpha Storm
PC värde 169:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-

Havets Vargar
PC värde 199:-

Int. Rally Champ
PC värde 169:-

Mjukisdjur
värde 129:-

Assault
PSX värde 169:-

Minnesk Joytech
PSX värde 99:-

Reboot
PSX värde 169:-

Reservation för prisändringar.

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr _____

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot

nordic games
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt

Nintendo

FORE!

Byt information mellan spelen med NYHETEN Transfer Pak.

Mer info på http://www.nintendo-se.com

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

Game Boy Color-versionen kommer i november • N64-versionen kommer 23:e september

© Copyright 1999 Bergsala AB